

5,--

Nr.35/4.Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer

2/92

Mit Programmierwettbewerb!

POKEY FOUNDATION
GESPRÄCH MIT DEM VORSTAND

MISSION ZIRCON
NEUER BALLERSPASS

ATARI LIGHTPEN
ABFRAGE LEICHT GEMACHT

CHEATS
SO SCHUMMELN SIE BEI FRED

BLOB
RETTEN SIE IHREN VATER

SOFTWARE
VIELE LISTINGS ZUM ABTIPPEN

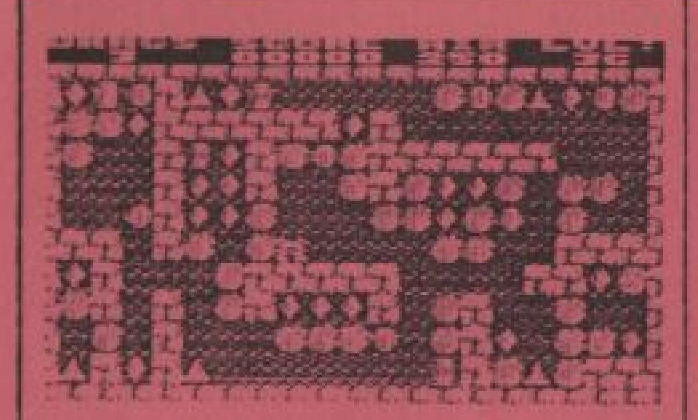
SUPER DIRECTORY
NÜTZLICHES UTILITY FÜR PROGRAMMIERER

GEHEIMNIS DER OSTERINSEL
KOMPLETTLÖSUNG IM HEFT

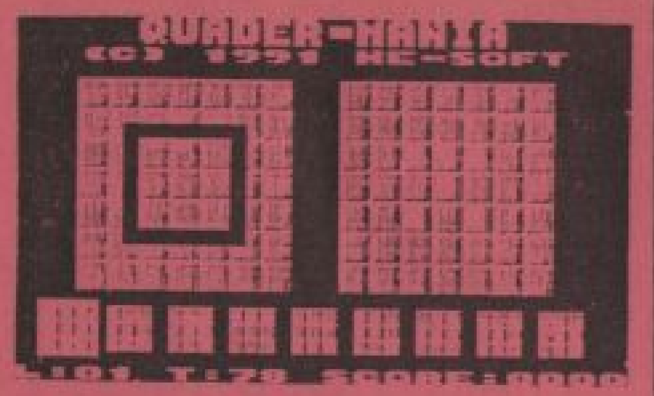
GAMES  GAMES

Ein Name, der für Qualität bürgt!

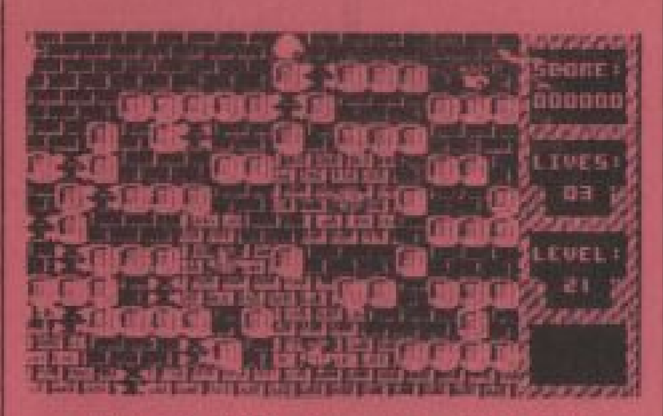
Bestellungen an: KE-SOFT, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4



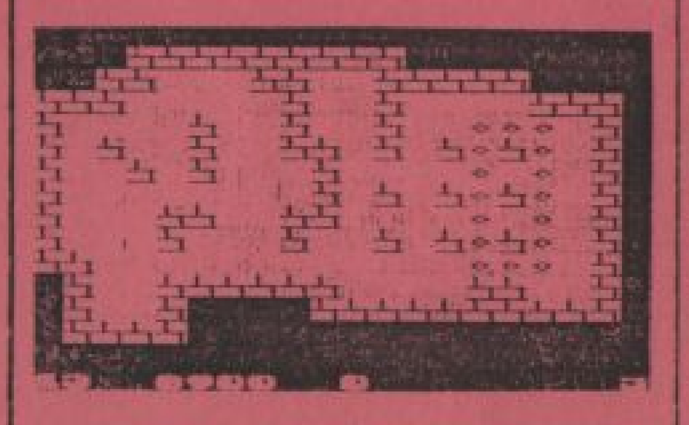
DRAG, Diskette, DM 14,80



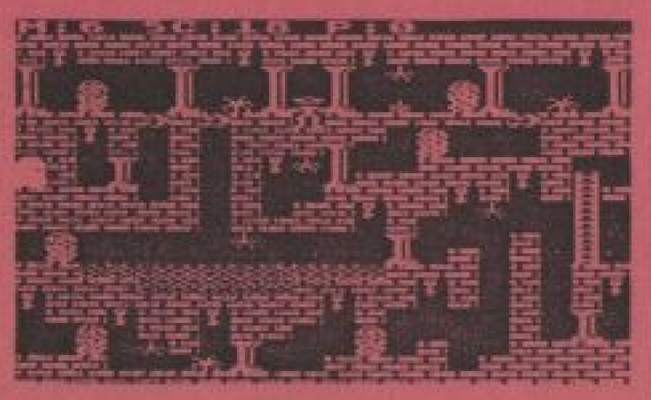
PLAYER'S DREAM II, Disk, DM 14,80



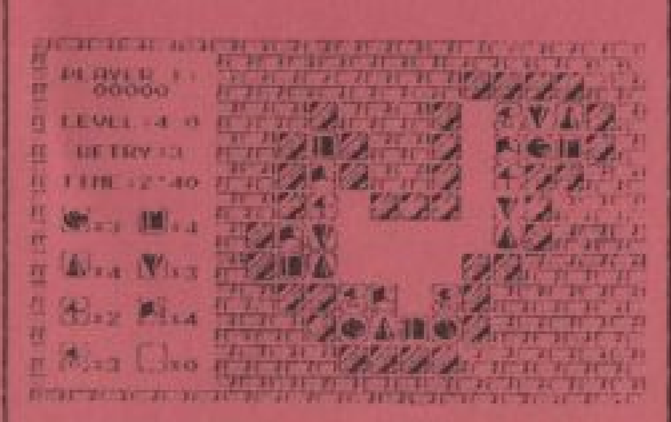
PUNGOLAND, Diskette, DM 19,80



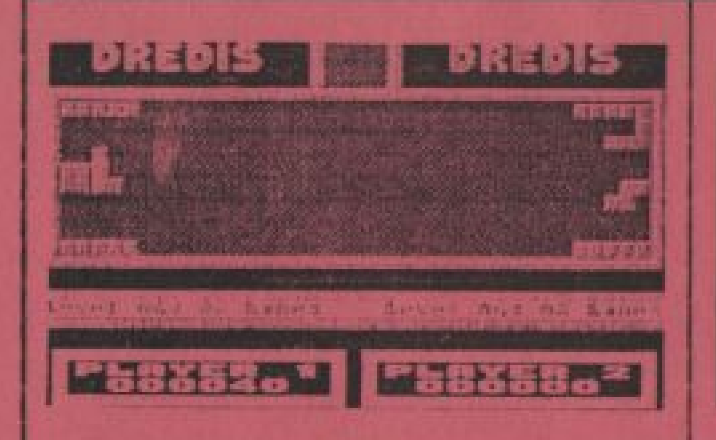
SOGON, Diskette, DM 14,80



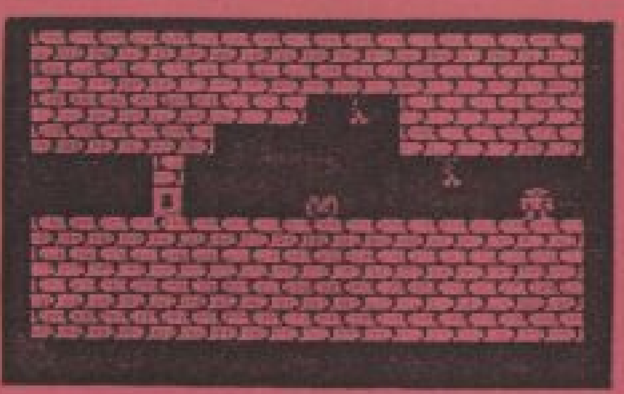
LEVELDISK, Diskette, DM 14,80



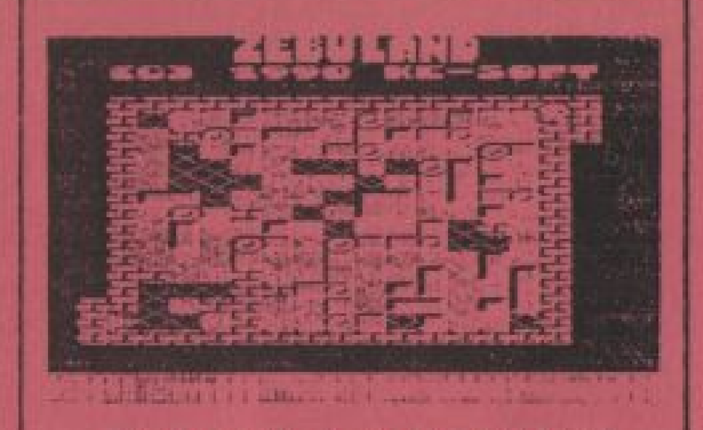
CULTIV./CHROM., Disk, DM 19,80



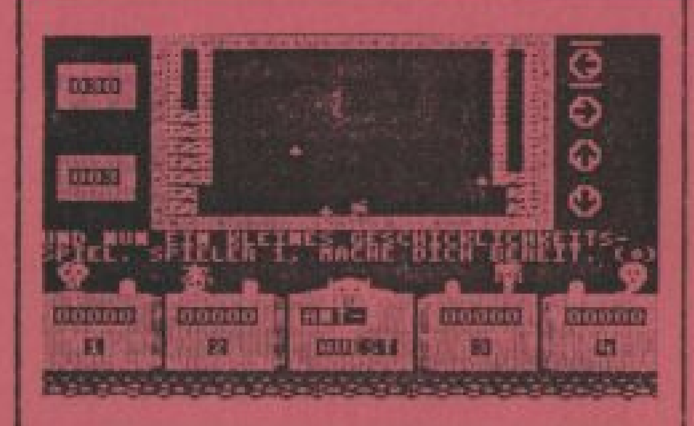
DREDIS, Diskette, DM 14,80



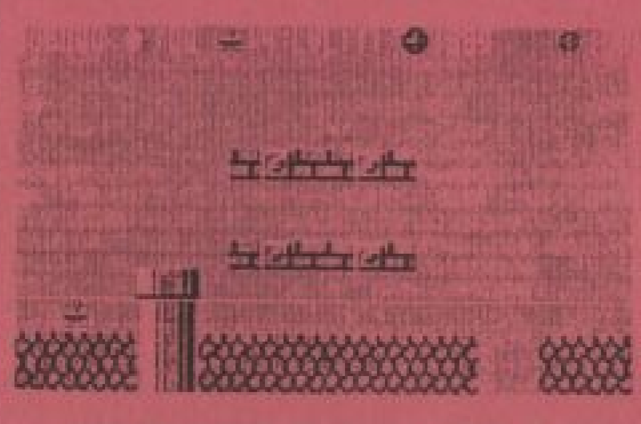
OBLITROID, Diskette, DM 19,80



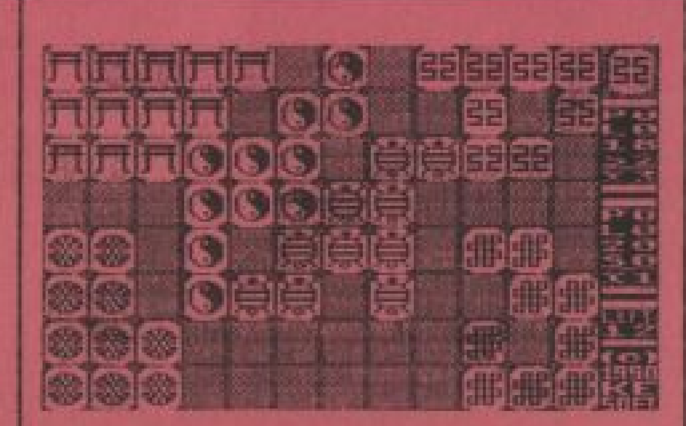
ZEBU-LAND, Diskette, DM 19,80



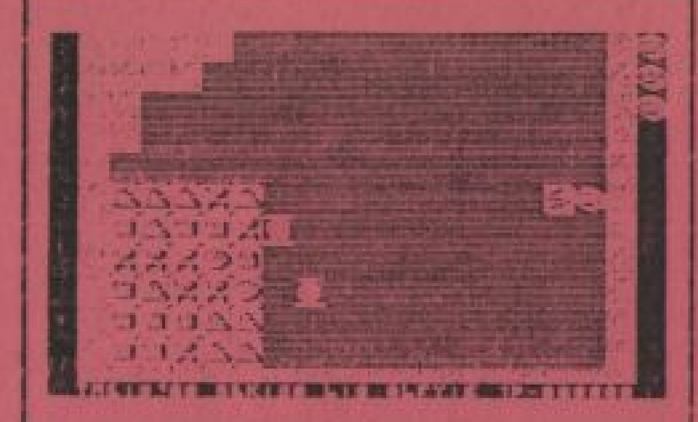
ANTQUEST, Diskette, DM 14,80



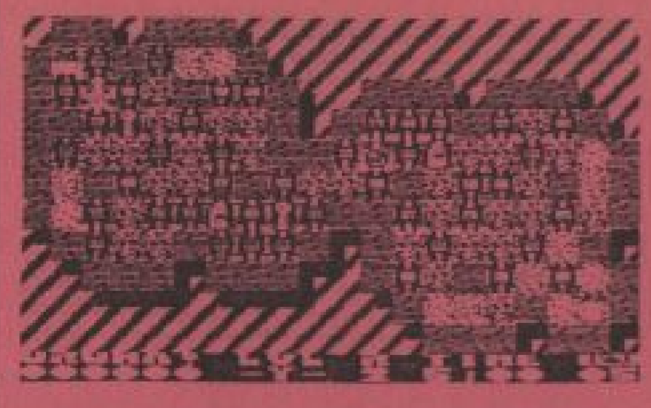
TOBOT/BROS, Diskette, DM 19,80



ASHIDO, Diskette, DM 19,80



PLAYER'S DREAM I, Disk, DM 14,80



BOMBER JACK, Diskette, DM 19,80



DIE AUSSERIRDISCHEN, Disk, DM 19,80



Lieber ZONG-Leser,

zum zweiten Mal in seiner langjährigen Geschichte können Sie ZONG nun in DIN A4 in Ihren Händen halten. Angefangen mit der 1/92 Ausgabe, werden wir dieses Format auch weiterhin beibehalten. Es freut uns sehr, daß Ihnen das neue Format so gut gefällt, wie Sie uns in vielen Leserbriefen mitteilten. Wir hoffen, daß wir durch unsere Mehrinvestitionen nun auch mehr Abonnenten gewinnen können, um Sie als Atari XL/XE User künftig noch umfassender über die Neuheiten informieren zu können.

Alles hat seine Schattenseiten. Durch die enormen Kostensteigerungen sehen wir uns gezwungen, vom Versenden weiterer Neuheiteninfos abzusehen. Dafür haben wir uns jedoch ein neuartiges System einfallen lassen, mit denen wir es Ihnen ermöglichen, trotzdem ohne größere Probleme immer auf dem neusten Stand zu sein:

Wir bieten Ihnen ZONG über zwei verschieden lange Zeiträume an: Entweder zum Kennenlernen für ein halbes Jahr, oder aber das Jahresabo mit 12 Ausgaben. Zudem können Sie nun frei wählen, ob Sie die Programmdiskette mit erhalten möchten, oder nicht. Mehr dazu weiter hinten im Heft.

Mit der freien Wahl, ob Sie nun Ihr ZONG mit oder ohne Programmdiskette haben wollen, tritt eine weitere Neuerung ein, die nun ZONG auch für alle Kassettenbesitzer interessant macht. Ab sofort befinden sich die Programme auch als Listing zum Abtippen im Heft. Auf der Programmdiskette finden Sie zusätzlich einen oder mehrere Programme als Diskbonus, die nicht als Listing im Heft enthalten sind.

Natürlich werden alle Programme im Heft beschrieben!

Verbunden mit den Listings und den anderen Besonderheiten hat sich natürlich der Umfang wesentlich erhöht. Wir hoffen auf das Verständnis unsere Leser für diese Maßnahme.

Kommen wir nun zu den Höhepunkten dieser Ausgabe: Viel hat man schon über Ihn geredet, hier nun das exclusive Interview mit dem Gründer des Stichting Pokey: John Maris.

Einige interessante Neuheiten können wir in diesem Heft auch vorstellen: Der Nachfolger des PD-Hits Atomit ist nun fertig. Atomit II wird in dieser Ausgabe unter die Lupe unserer Prüfer genommen. Auch andere deutsche Neuheiten sollen nicht verschwiegen werden, aber lesen Sie dazu einfach unsere Tests.

Die Spieletips beinhalten in dieser Ausgabe eine Menge brandheiße Tips zu aktuellen Spielen.

Als besonderes Bonbon haben wir einen großem Workshop über die Abfrage des Atrai-Lightpens in dieser Ausgabe, damit jeder Besitzer eines solchen ihn auch in seinen eigenen Programmen einbauen kann.

Ein großer Wettbewerb wartet als echte Herausforderung für alle Programmierer. Er ermöglicht es Ihnen, viele Preise zu gewinnen.

Viel Spaß mit diesem informativen Paket wünscht Ihnen Ihr ZONG-Redakteur

Marc Becker

Inhalt

Leserbriefe

Hallo KE-SOFT(ler)!

Vielen Dank für das ZONG-Magazin und die Disk. Ihr gedrucktes Magazin gefällt mir sehr gut, vergleichbar mit dem neuen Atari Magazin. Die Software war etwas mager, da habe ich doch schon bessere von KE gesehen (habe die Ausgaben 9-12/1989). Sehr gut fand ich die Testberichte zu Plastron, Oblitroid usw. Das Spiel Plastron hatte ich zu Weihnachten bei einem norddeutschen Softwarehändler gekauft. Dieses Spiel wurde mit bei der telefonischen Bestellung als "absoluter Knüller" angeboten. Preis: DM 29,80!

E. Schmidtke, Ascheffel

ZONG-Re(d)aktion:

Es freut uns, zu hören, daß das neue ZONG Anklang findet. Natürlich versuchen wir, die Qualität der Software auf einem möglichst hohen Standard zu halten. Aber auch die Leserschaft sollte sich am Magazin aktiv beteiligen. Dadurch macht das Erstellen von neuen Programmen gleich doppelt so viel Spaß! Im Endeffekt sind wir natürlich auf die Leser angewiesen, denn wenn keiner das Magazin liest, nützt es auch nichts, gute Programme zu veröffentlichen. Je mehr Leser, desto bessere und umfangreichere Software.

Die Sache mit "Plastron" ist uns bekannt. Da uns der Preis von DM 29,80 zu hoch erscheint, haben wir lediglich die Bezugsquelle in England angegeben, wo das Spiel zu einem günstigeren Preis erhältlich ist. Wir finden es immer wieder schade, wenn um irgendwelche Programme viel Werbung gemacht wird, nur weil Sie von sogenannten "professionellen" Firmen kommen. Wenn diese Programme dann spielerisch eine unterdurchschnittliche Qualität bieten, sollte man doch lieber auf Software aus deutschen Landen zurückgreifen, oder?

ZONG-Team.

Werte Redaktion!

Freundlicherweise sandten Sie mir kurz vor Weihnachten in Verbindung mit einer Bestellung ein Probeexemplar Ihres Monatsmagazines "ZONG" mit beiliegender Diskette (Dezember '91). Leider habe ich dazu aber auch eine kleine, und wie ich wünsche, hilfreiche Kritik anzubringen.

Ich verstehe zwar, daß ein compiliertes Adventure wesentlich interessanter wird - mogeln ist dadurch ja nicht mehr so leicht möglich - es sollte dann aber vorher eine Sperrung der BREAK-Taste vorgenommen werden. Gerade dort, wo viel mit der Tastatur gearbeitet werden muß, betätigt man schnell einmal ungewollt diese "Notbremse". Da es bei einem Compilat nun leider keinen CONT-Befehl gibt, ist dann ein Neustart unumgänglich.

Ansonsten gebührt den Programmierern der mitgelieferten Programme großes Lob und ich kann nur sagen: "Weiter so - der 8-Bit Atari ist noch lange nicht tot!".

Ein erfolgreiches neues Jahr 1992 für Ihre Redaktion und alle 8-Bit Atari Idealisten wünscht nun

Steffen Loos, Chemnitz

ZONG-Re(d)aktion:

Sie haben vollkommen recht! Bei Programmen mit vielen Tastatureingaben ist es selbstverständlich, die BREAK-Taste abzuschalten. Da Programmierer aber auch nur Computer sind, können diesen ab- und zu mal ein paar Fehler unterlaufen. In diesem Fall war dies die BREAK-Taste. Zur Strafe wird der Programmierer ab sofort nur noch mit Wasser und Brot gefüttert!

ZONG-Team.

Nette Grüße erreichten uns auch von Helmut Taddey:

Hallo Ihr Lieben!

Ihnen allen ein glückliches, frohes und gesundes "Prost Neujahr"! Auch hoffe ich weiterhin auf gute Beziehungen. Vielen Dank allen, die sich in so toller Weise um uns 8-Bit User bemühen! So läßt es sich überleben.

Helmut Taddey

Zuguterletzt nun noch ein Brief eines sehr aktiven Abonennten:

Hallo Kemal, Hallo Marc!

Nachdem ich nun endlich, so es die Post wollte, den neuen ZONG bekommen habe, schicke ich Euch auch gleich mal einen Weinachtskartengruß per Bildschirm. Nach einigem hin- und her hab' ich ihn zusammen bekommen. Mein Vorschlag, das Programm betreffend, ist: Da ich keine Ahnung von Musikprogrammierung habe, könnte Kemal nicht ein paar Musiken tippen, die man dann z.B. in eigene Titelbilder einbauen kann? So bissl was fetziges, bum bum krach krach?

Noch was zur neuen Serie: Geht ja nicht schlecht los, nur warum bezieht sich Rolf A. Specht gerade auf die teuersten Zeichenprogramme (XL-Art)? Gibt es da nicht welche, die weiter verbreitet sind und ähnliche Funktionen ermöglichen?

Der neue Einbund von ZONG ist nicht so gut (12/91), denn nach vier mal Durchblättern machten sich die Seiten selbstständig. Das sollte nicht sein!

Ich lese gerade in ZONG das neue Vorhaben "Assemblerprogrammierung". Kann man so etwas nicht an Hand einer Demo machen? Also z.B. 'ne PD-Demo, und dann nach und nach erläutern, wie diese aufgebaut ist, so daß man am Ende eine ähnliche programmieren kann, also ein Ziel vor Augen hat?

Ich wünsche Euch einen guten Rutsch!

Heiko Jankofske

ZONG-Re(d)aktion:

Vielen Dank für den Weihnachtsgruß. Das Bild war wirklich super! Bedanken wollen wir uns natürlich auch bei allen

anderen, die uns, egal ob per Brief, Fax oder Diskette, einen Weichnachtsgruß geschickt haben. Eine kleine Auswahl davon sehen Sie rechts.

Das mit den Musiken läßt sich nicht realisieren. Das Erstellen einer Musik ist, wie Du Dir vielleicht denken kannst, eine Menge Arbeit, die auch ein gewisses musikalisches Fachwissen fordert. Wenn uns aber Programme zur Veröffentlichung angeboten werden, scheuen wir uns natürlich nicht, zusätzlich noch eine Musik einzubauen!

Daß XL-Art so teuer ist, liegt einfach daran, daß es kein anderes Programm mit derartigen Funktionen gibt. Wenn Du eines kennst, werden wir gerne darauf eingehen.

Der Einband von ZONG ist nun etwas haltbarer, da es auf A4 ist. Auf diese Weise läßt sich das Heft auch besser aufschlagen, z.B. wenn man Listings abtippen will. Zusätzlich sind wir auf einen dickeren Einband umgestiegen, damit die Diskette besser geschützt ist.

Assemblerprogrammierung anhand einer Demo zu erklären, wäre wahnwitzig! Erkläre mal einem Analphabeten das Erstellen einer Zeitschrift via DTP. Ich meine, es ist viel zu kompliziert, eine Demo programmieren zu wollen, wenn man noch gar kein Assembler kann. Man sollte eher mit kleinen Programmen anfangen, da hat man schneller Erfolgserlebnisse.

ZONG-Team.



ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Wenn Sie also Fragen, Wünsche, Kritik oder eine Anregung haben, scheuen Sie sich nicht, uns einen kleinen Brief zu schreiben. Senden Sie Ihre Beiträge an: Redaktion ZONG, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4.

Frohe Weihnachten und viel Glück im neuen Jahr

Süßer die Glocken nie klingen

Ein frohes Weihnachtsfest und viel Glück im neuen Jahr

Frohe Weihnacht und Prosit 199

Prettige Kerstdagen en Gelukkig Nieuwjaar!

Frohe Weihnachten und ein glückliches neues Jahr!

In diesen turbulenten Zeiten stürmischer Umwälzungen wünsche ich Euch friedliche und stimmungsvolle Feiertage und gute Jahr in 1992!

auch i.A. for Stichting 'Pokey' und A.N.G. Software



Interview mit Pokey

Eine seltsame Situation: Nachts auf einer Autobahnraststätte, wo sich Lastwagen aus allen Teilen des Landes stapeln, wartet ein PKW mit der Aufschrift KE-SOFT auf einen Wagen aus Holland. Irgendwann ist es dann soweit, der Wagen kommt, und John Maris, Begründer des Stichting Pokey Clubs und Inhaber von ANG-Software, steigt aus. Da John Holländisch spricht und wir nicht, mußte das nun folgende Gespräch in Englisch geführt werden. Hier die übersetzten Ergebnisse einer langen Nacht:

ZONG: Was ist eigentlich der Pokey Club?

JOHN: Der Pokey ist eine User-Gruppe in Holland, die sich ausschließlich mit Atari 8-Bit beschäftigt. Jeden Monat gibt es ein Diskettenmagazin, wir haben eine große PD-Sammlung, machen Reparaturen usw. Wir versuchen, die Leute dazu zu bewegen, Ihren Computer auch für andere Sachen zu benutzen, als nur Spiele zu spielen. Die Leute sollen etwas selbst Programmieren. Außerdem versuchen wir, die Leute dazu zu bringen, Software zu KAUFEN, und nicht zu kopieren.

ZONG: Wie lange existiert der Poky schon?

JOHN: (Nach einer längeren Phase des Nachdenkens) Eineinhalb Jahre.

ZONG: Wieviele Mitglieder habt ihr?

JOHN: Nicht so viele, ich denke, so zwischen 160 und 200.

ZONG: Wie hat das angefangen, warum hast Du den Club gegründet?

JOHN: Weil es für Atari 8-Bit in Holland nichts gab. Ich habe eine Menge Diskettenstationen verkauft und alle Leute kamen dann zu mir und fragten, wo sie Software bekommen könnten. Das war ein großes Problem, also gründete ich den Club.

ZONG: Der Club ist also nicht kommerziell zu sehen?

JOHN: Nein, es gibt keinen Gewinn. Den Gewinn macht ANG-Software.

ZONG: Wie steht es denn in Holland um die Atari 8-Bitter?

JOHN: Wie meint ihr das?

ZONG: Naja, besser als vor zwei Jahren?

JOHN: Viel besser! Die Leute haben sich inzwischen zusammengeschlossen, sie können nun ihre Erfahrungen austauschen.

ZONG: Gibt es noch andere Clubs für Atari 8-Bit in Holland?

JOHN: Nein, ich bin der einzige.

ZONG: Was denkst Du, wieviele Leute, die nicht Mitglied im Pokey sind, lesen das Magazin?

JOHN: Sehr sehr viele! Ich weiß nicht genau, wieviele, aber es sind auf jeden Fall zu viele! In Holland ist es üblich, Software zu tauschen, also gecrackte Software.

ZONG: Auch KE-SOFT Programme?

JOHN: Ja, sehr viele, wirklich. Das liegt daran, daß Eure Spiele nicht kopiergeschützt sind.

ZONG: Glaubst Du nicht, daß es den Leuten noch mehr Spaß machen würde, die Sachen zu cracken, wenn ein Kopierschutz drin wäre?

JOHN: Ich glaube, Ihr würdet mehr verkaufen, wenn die Sachen geschützt wären, denn eine Menge Leute würden Spaß daran haben, den Schutz zu knacken.

ZONG: Du meinst, manche Leute kaufen es nur, um es knacken zu dürfen?

JOHN: Ja, kennt Ihr Steve Zipp? Er kauft Software nur, um sie zu knacken.

ZONG: Also könnten wir auch einen Kopierschutz ohne Spiel verkaufen? Wenn man ihn dann geknackt hat, steht auf den Bildschirm "Yeah, Du hast es geschafft!".

JOHN: Ja, klar!

ZONG: Glaubst Du, daß dieses Geklaue weitergeht?

JOHN: Ja, es wird immer weitergehen. Aber die großen Cracker aus Holland sind nun im Pokey. Jetzt programmieren sie Software für ANG und merken, wieviel Arbeit das ist. Jetzt sehen sie, wie sehr man sich ärgert, wenn einer herkommt und das dann crackt.

ZONG: Gute Idee, jetzt hören sie auf, zu cracken?

JOHN: Ja, mache eine Softwarefirma auf und frage alle Cracker, ob sie für Dich programmieren wollen.

ZONG: Und wie soll es weitergehen?

JOHN: Pokey?

ZONG: Ja.

JOHN: Ich weiß nicht.

ZONG: Hast Du nicht irgendwelche Ideen, z.B. alles aufzukaufen oder so?

JOHN: Nein. Ja, schon, aber das wäre kommerziell, also habe ich noch ANG-Software gegründet. ANG wird natürlich versuchen, neue Software auf den Markt zu bringen. Ansonsten versuche ich mit dem ABBUC zusammen, eine große Messe im Osten Hollands zu organisieren. Natürlich nur für XL/XE.

ZONG: Machst Du das alles in Deiner Freizeit?

JOHN: Nein, das ist mein Beruf.

ZONG: Lebst Du davon?

JOHN: Nein, noch nicht.

ZONG: Aber Du willst?

JOHN: Ja. Ich habe Glück, denn ich habe eine Freundin, die studiert und genug Geld bekommt. Ich arbeite dann Zuhause.

ZONG: Wieviel Zeit verbringst Du damit?

JOHN: Die meiste Zeit geht für Pokey drauf. Ich denke, 40-60 Stunden pro Woche, davon 70% für Pokey.

ZONG: Danke für das Gespräch, wir werden noch von Dir hören. Über die Neuheiten werden wir natürlich berichten.



Graf von Bärenstein



Vor vielen Jahren gab es mal jenseits des großen Wassers ein kleines Land namens "Bärenstein", das isoliert vom Rest der Welt sein Dasein fristete. Dank des weisen Königs waren alle Menschen glücklich und freuten sich des Lebens.

Aber es kam, wie es kommen mußte. Der König erkrankte schwer, und er erkannte, daß sein Ende nah sein würde. So rief er seine beiden erwachsenen Söhne Knatzbert und Gutfried zu sich, um ihnen jeweils die Hälfte von Bärenstein zu geben, auf daß sie ihre Hälfte in der Tradition ihres Vaters führen würden.

Nachdem der Vater starb, bekam Knatzbert den südlichen und Gutfried den nördlichen Teil von Bärenstein. Gutfried hörte auf seinen Vater und regierte seinen Teil von Bärenstein sehr weise. Knatzbert dagegen tyrannisierte seinen südlichen Teil. Die Bevölkerung verarmte und ging allmählich zu Grunde. Da Knatzbert nun nichts mehr zum Ausbeuten hatte, überfiehl er eines Nachts den nördlich Teil, um von nun an dort die Bevöklkerung zu tyrannisieren. Seinem Bruder Gutfried ließ er nur eine kleine Grafschaft im Norden des Landes.

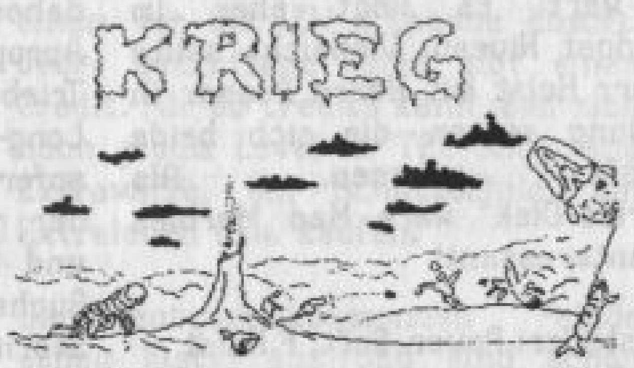
Keine Frage, daß Gutfried nicht mit ansehen konnte, wie seine Bevölkerung auseinandergenommen wurde. Gutfried schwor Rache und begann, mit seinem kleinen Rest der Armee einen Plan zukreieren, der Knatzbert eines besseren belehren sollte. Von dieser Stelle an übernimmt der Spieler die Rolle Gutfrieds und muß versuchen, Bärenstein zurückzuerobern, nicht nur seinen nördlichen Teil, sondern alles, um die Menschen vom Joch seines Bruders zu befreien.

Das Titelbild samt Sound ist recht ansprechend gestaltet, das Spiel selbst wird ausschließlich über Joystick gesteuert. Eigentlich recht positiv, wie ich finde.

Die Menüs werden nicht nur über Text dargestellt, sondern es existiert je eine eigene Hintergrundgrafik. Diese sehen zwar ganz nett aus, aber sogar mit Floppy Speeder muß man immer einen Moment warten. Für Besitzer von nicht beschleunigten Laufwerken sehr störend. Die große Negativstelle ist, daß eine eventuell vorhandene Ramdisk nicht unterstützt wird! Dies ist sehr schade, denn sonst könnte man sich eine Menge Zeit sparen. Das ewige Nachladen stört den Spielfluß.

Vom Hauptmenü aus kann man sich sein Vermögen ansehen und eine Armee zusammenkaufen. Natürlich hier nicht nur die Söldner, sondern auch deren Waffen. Im Untermenü "Regierung" kann man Krieg führen, heiraten, die Steueren festlegen, die Wehrpflicht bestimmen, Tierhandel sowie Nahrungsmittelhandel durchführen und die Felder bestellen.

Wenn man Krieg anwählt, werden erstmal die Armeen von Gutfried und Knatzbert zahlenmäßig gegenübergestellt. Hat man sich für den Krieg entschieden, kann man nach ein paar Effekten schon am Bild erkennen, ob man gewonnen oder verloren hat. Zudem kommt noch die Auswertung des Krieges, wieviel Leute und Land man verloren, bzw. gewonnen hat.



Heiraten kann man auch einmal pro Spiel, wobei man aus vier Frauen auswählen kann, die unterschiedliche Mitgift einbringen. Die vier Frauenbilder sind digitalisiert dargestellt (jugendfrei).

Die Steuern sollte man bedächtig festlegen, da sonst einfach zu viele Leute auswandern. Zum Wehrdienst kann man bis zu 50% der Bevölkerung einziehen. Beim Nahrungsmittelerwerb sollte man auf die Größe der Bevölkerung achten, die es zu versorgen gilt, wobei die erworbenen Tiere auch wieder Futter brauchen. Dieses Einkaufen vermindert sich, nachdem genügend Felder bestellt wurden.

Der letzte Menüpunkt zeigt eine Karte von ganz Bärenstein, wobei die eigenen Gebiete optisch hervorgehoben sind.

Am Ende eines Spieljahres bekommt man eine Statisktik, wieviele Personen gestorben sind und geboren wurden, wieviel Steuern und Nahrungsmittel man erhalten und wieviel Tiere verendet sind.

Das Spiel ist recht umfangreich und nur für einen Spieler ausgelegt. Aber ehrlich gesagt wäre ein Zwei-Spielermodus von der Spielzeit nicht rentabel gewesen. Alleine dauert das Spiel schon sehr lange (auch durch die langen Ladezeiten), und Abspeichern kann man es leider auch nicht, es sei denn, man hat einen Freezer.

Positiv ist die Anzahl der Grafiken hervorzuheben, die allerdings nur einfarbig und eher einfach gezeichnet worden sind. Ebenso die vielen Sounds, die teilweise recht gut klingen. Die Musik ist jedoch etwas schief geraten.

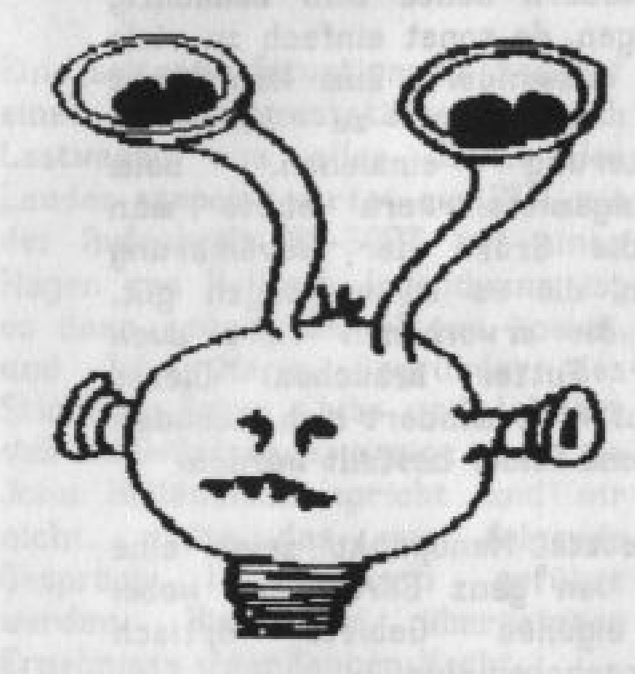
Fazit

Wer Kaiser II noch nicht hat, sollte es sich zuerst zulegen. Wenn man dabei merkt, daß einen diese Art von Spiel reizt und man ein weiteres ähnliches Spiel für nur einen Spieler haben will, sollte man sich "Graf von Bärenstein" zulegen. Besser als Kaiser II ist es auf jeden Fall nicht. Besser vorher mal anschauen.

Hersteller: PPP
Datenträger: Diskette
Preis: ca. DM 25,--
Bezug: PPP
Muster: KE-SOFT

Markus Rösner

Mad Marbles



Wieder erreichte uns ein neues Produkt aus der Power-Soft Küche. Diesmal handelte es sich um den nördlichen Power-Softler Frederick Holst. Vor Beginn des Spieles wird man mit einem einfarbigen Bild empfangen, zu dem eine gute, allerdings von einer PD entnommene, Musik zwitschert.

Das Spiel selbst ist schnell erklärt: Man spielt zu zweit gegeneinander. Jeder Spieler steuert seine eigene Figur, die, wenn man sich nicht bewegt, automatisch nach rechts bzw. links wandert. Dazu hat man noch ein Raster, welches man per Knopfdruck mitbewegen kann. Aufpassen muß man dabei, daß man seine eigene Figur und auch sein Raster nicht aus dem Spielfeld bewegt. An zufälligen Pläzten erscheint ein großes Raster auf dem Bildschirm. Dieses muß nun mit der eigenen Figur berührt werden. Man erhält dafür Punkte und Kraft.

Was wäre das Leben doch so schön, gäbe es den bösen Nachbarn nicht! Dieser wird durch den Gegenspieler verkörpert. Denn nicht nur durch das Berühren des Randes sondern auch durch das Berühren des gegnerischen Gitters (und sogar des eigenen) kann man sterben. Zudem kann man den Gegner aus dem Spielfeld stoßen, wenn man stärker ist als er. Natürlich versucht dieser auch, das auftauchende Gitter zu erwischen, um Punkte und Kraft zu erringen. Stirbt einer der Spieler, wird die Frage gestellt, ob man sein Glück versuchen wolle. Sagt man ja, bekommt man reinzufällig Punkte hinzu oder weg, gewinnt ein Leben oder Kraft oder auch nicht.

Die Grafik des Spieles besteht nur aus Player-Grafik. Im Hintergrund sieht man ein großes Nichts mit einigen Interrupts. Die Darstellung der Spielelemente wirkt sehr ernüchternd. Auch das Titelbild ist nicht umwerfend. Die beiden vorhandenen Sounds (!) sind primitiv, die Titelmusik darf man nicht in die Wertung mit einbeziehen, da sie "entliehen" wurde. Das Spiel selbst ist ganz lustig. Für manche vielleicht von Nachteil, daß man es nur zu zweit spielen kann, aber gerade darin liegt der Reiz des Ganzen. Man kommt so richtig auf Touren, den Gegner zu erwischen, Punkte zu machen und Kräfte zu sammeln. Von Nachteil sehe ich an, daß man nach Ende des Spieles nicht mehr gesagt bekommt, welcher Spieler mehr Punkte hatte und wieviel, da nur mit dem aktuellen Highscore verglichen wird.



Die Anleitung ist ein wenig schlecht erklärend. Daß man mit dem Feuerknopf sein Gitter steuert, muß man selbst entdecken. Insgesamt fand ich den Umfang in Relation zu seinem Preis viel zu gering. Die Spielidee ist sicher nett und macht auch Spaß, doch dafür DM 19,80 zu verlangen empfinde ich eher als Geldmacherei. Das ist das Spiel nicht wert! Es liegt eher im Low-Budget Niveau. Vielleicht sollte sich Herr Holst mit Herrn Rösner in Verbindung setzen, die sich beide Powersoft nennen. Als "Low-Price-Disk" wäre Mad Marbles sicher interessant!

Hersteller: Power-Soft, F.Holst
Datenträger: Diskette
Preis: ca. DM 19,80
Bezug: Power-Soft, F.Holst
Muster: Power-Soft, F.Holst

Marc Becker

Star Raiders

Die Vereinbarung zwischen der Atari Förderation und dem Zylonen Empire ist gebrochen worden. Es herrscht Kriegszustand! Als neues Mitglied der Atarianer Flotte ist es Ihre Aufgabe, das gesamte Gebiet der galaktischen Karte von feindlichen Zylonen zu säubern!

Vor Spielbeginn dürfen Sie sich eine von vier Missionen aussuchen: Anfänger, Pilot, Krieger und Commander sind die Schwierigkeitsgrade, die zur Auswahl stehen. Diese unterscheiden sich in der Anzahl der vorhandenen Feinde sowie in einigen anderen (wichtigen) Punkten.

Also los geht's. Erst einmal das Schutzschild und die Computer Navigation eingeschaltet. Nun zur galaktischen Karte. Darauf sehen wir in symbolischer Darstellung einige der eigenen Sternenbasen sowie eine Menge feindlicher Geschwader. Diese versuchen, die Sternenbasen einzukreisen, um sie so zu vernichten. Wen nehmen wir uns zuerst vor? Ah, der da! Hyperspace aktiviert und nach einer genialen 3D-Flugsequenz befinden wir uns mitten im Geschehen. Das ist wörtlich zu nehmen, denn die gesamte Darstellung ist voll dreidimensional aus der Sicht des Cockpits heraus. Man kann jeden einzelnen Stern vorbeifliegen sehen, wozu man allerdings kaum Zeit hat, da man von allen Seiten von Zylonen Fightern beschossen wird! Also Gas geben und draufballern. Besonders gefährlich sind die Zylonen-Basen, denn diese besitzen, wie man selbst auch, ein Schutzschild und müssen daher mehrmals getroffen werden. Apropos getroffen, da ist's passiert! Triebwerke angeknackst, Long-Range Scan im Eimer! Also sofort die nächste Sternenbasis auf der galaktischen Karte ausgesucht und hingedüst. Nach einem kurzen Suchen und Anpeilen schickt die Sternenbasis ein kleines Raumschiff 'rüber, das alles repariert und auftankt.

Ein kurzer Blick auf die galaktische Karte läßt böses Erahnen: Die eben angezapfte Sternenbasis ist

eingekreist! Nach einem kurzen Hyperspace befinden wir uns dann auch schon im Nachbarsektor. Leider ist hier weit und breit kein Feind zu sehen! Der Long-Range Scan hilft weiter: Mittels dreidimensionaler Radar-Abtastung kann der Feind schnell geortet werden. Ein kurzer Flug mit Höchstgeschwindigkeit und schon tauchen sie auf, die Feiglinge! Diese Benehmen kommt wohl daher, daß meine Sternenbasis futsch ist, wenn sie länger als zwei Minuten umkreist war ...



Ich könnte hier noch seitenweise von den Abenteuern im Weltraum erzählen, gäbe es nicht wichtigeres zu tun, wie z.B. Star Raiders spielen. Fest steht jedenfalls, daß es sich bei diesem Spiel um ein sehr spannendes Weltraum Abenteuer handelt, daß nicht nur durch seine schnelle 3D-Grafik, sondern auch durch das durchdachte Spielkonzept, die tollen Sounds und nicht zuletzt die vier Schwierigkeitsgrade überzeugt! Besonders interessant wird es, wenn man einen großen Monitor/Fernseher hat und seinen Kopfhörer daran anschließt. Nun noch das Licht ausgeschaltet und man fühlt sich wirklich wie im Weltraum. Ein echtes Erlebnis. Man könnte es fast "8-Bit Cyberspace" nennen.

Meine Empfehlung: Kaufen, solange es noch erhältlich ist (nicht mehr lange, und das letzte behalte ich!).

Hersteller: Atari
Datenträger: Steckmodul
Preis: DM 29,80
Bezug: KE-SOFT
Muster von: KE-SOFT

Kemal Ezcan

Mission Zircon



Erfreulich, daß es auch aus England noch neue Software gibt. Ich spreche jetzt allerdings nicht von Zeppelin-Games und Kassetten, sondern von Disketten! Tiger Developments nennt sich die neue Firma, und das erste Produkt läßt einige Hoffnung aufkommen. Doch der Reihe nach.



Die Prinzessin Zircona möchte heiraten, doch die bösen Buben von Zaal haben etwas dagegen und klauen ihr kurzerhand die Krone, ohne die die Zeremonie nicht stattfinden kann. Als besonderer Assistent des Königs ist es nun Ihre Aufgabe, die Krone wiederzufinden. Ausgerüstet mit einem Düsenjet und einer ZW-Kanone (was immer das auch sein mag) macht man sich auf den Weg durch acht gefahrvolle Level.

Man steuert sein Männchen, das dem von Zybex sehr ähnlich sieht umher und ballert alles ab, was einem vor die (ZW-) Kanone kommt. Jeder getroffene Feind gibt einen Credit. Für 80 Credits kann man sich nach jedem Level im TEK-Shop eine Extrawaffe, ein Schutzschild, ein Extraleben usw. kaufen.

Die entgegenkommenden Feinde sehen lustig aus und sind schön bunt. Wie bei Zybex gibt es auch hier verschiedene Angriffsmuster. Die horizontal scrollende Landschaft bietet einige grafische Leckerbissen. Besonders gefiel mir, das die Landschaft auch mit ins Spielgeschehen eingreift, indem z.B. plötzlich riesige Wellen auftauchen, Feuerfontänen herausschießen oder Blumen nach oben wachsen (je nach Level). Die im hintergrund laufende Musik klingt etwas schief, ansonsten ganz unterhaltsam und ist abschaltbar. Dem Spiel liegt eine deutsche Anleitung bei.



Im ganzen ein interessantes Ballerspiel. Wer Zybex mochte, sollte auch hier zuschlagen. Acht abwechlungsreiche Level warten darauf, durchflogen zu werden. Wollen wir hoffen, daß die Qualität der Tiger-Spiele so bleibt!

Hersteller: Tiger/KE-SOFT
Datenträger: Diskette
Preis: DM 19,80
Bezug: KE-SOFT
Muster von: KE-SOFT

Kemal Ezcan

Atomit II

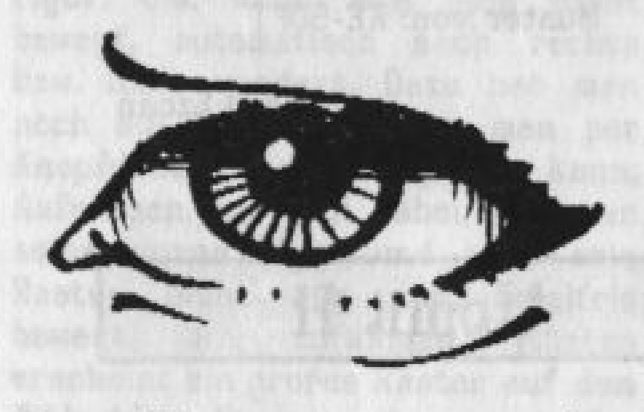


Wieder hat ein neues Produkt die Entwicklungsstätten von KE-SOFT verlassen, um sich dem freien Markt zu präsentieren. Neu? Nun nicht ganz. Grundlage dieses Spieles ist das aus den USA importierte PD-Spiel Atomit. Die neue Version hat jedoch einige bemerkenswerte Erneuerungen, doch fangen wir lieber von vorne an, für alle, die

Atomit noch nicht kennen:

Ziel des Spieles ist es, Atome so zusammenzuschieben, daß diese in der richtigen Anordnung ein Molekül ergeben. Welches Molekül kreiert werden soll, wird in einem kleinen Fenster angegeben. Um ein einzelnes Atom zu bewegen, können Sie dieses mit Hilfe eines Cursors anklicken und dann in die Richtung steuern, in die es sich bewegen soll. Dummerweise sind Atome eher dämlich, als intelligent. Daher fliegen sie solange, bis sie auf ein Hinderniss (Wand oder anderes Atom) stoßen.

Hört sich ja ganz nett an, doch schon bald müssen Sie feststellen, daß ganz andere Probleme auftauchen. Denn um die Moleküle bilden zu können, müssen Sie meist erst einen Platz für sie finden. Atomit spielt sich in einer Welt aus Wänden ab, in der Sie sich zurechtfinden müssen. Daher ist nicht immer und überall Platz für ein Molekül. Besonders in höheren Leveln verbringen Sie die erste Zeit damit, herumzusuchen, wo den das Molekül seinen Platz finden könnte.



Die PD war ein echter Verkaufsschlager. Doch sie wurde nun vom KE-SOFT Team durch etwas neues ersetzt. Atomit II hat viele Neuheiten und weiß zu überzeugen.

Da wäre als erstes die Grafik. Sie bekommen ein hochkarätiges Titelbild eines Grafikers präsentiert, der etwas vom XL/XE versteht. Dem Zeichensatz wurden noch einige Atome hinzugefügt, aber dazu später mehr.



An den Sounds hat sich nicht viel geändert, jedoch spielt nun eine heiße Samba im Hintergrund. Trotzdem werden die Sounds nicht verschluckt! Insgesamt ein positives Erlebnis. Als nächstes wäre da die Steuerung. Sie stellt die Steuerung der neuen Generation dar. Sie können das Spiel jederzeit mit einem Joystick oder einer CX-85 Tastatur bedienen (spaßeshalber auch gleichzeitig). Dadurch ist es möglich, sich frei zu entscheiden. Kommen wir zum Lieferumfang. Geliefert bekommen Sie das Programm, getreu dem KE-SOFT Standard, in einem DIN A5 Cover auf blaumamoriertem Papier. Innen liegt die Diskette, in der die deutsche Anleitung steckt.

Das Wichtigste kommt jedoch erst jetzt: Gab es vorher nur 12 Level, hat sich nun deren Anzahl durch neue Grafik-Ideen auf 25 erhöht. Damit haben Sie eine ganze Menge zu tun, denn viele Level sehen einfacher aus, als sie sind. Damit Sie aber nicht immer von vorne anfangen müssen, wenn Ihnen die Zeit ausgegangen ist, ist es möglich, ab dem Level zu starten, in dem Sie zuletzt hängengeblieben sind. Man erspart sich dadurch sehr viel Frust!

Fehlt eigentlich nur noch das Preis-Leistungsverhältnis. Normalerweise kostet das Programm 19.80. Hierzu muß ich jedoch noch eine Bemerkung fallen lassen: KE-SOFT gewährt jedem Käufer der PD-Atomit-Version einen Rabatt von DM 5,--, wenn er die bei KE-SOFT gekaufte Diskette zurücksendet. Dadurch entstehen Ihnen wenigstens keine Nachteile, und Ihr Geld ist nicht verschwendet!

Fazit

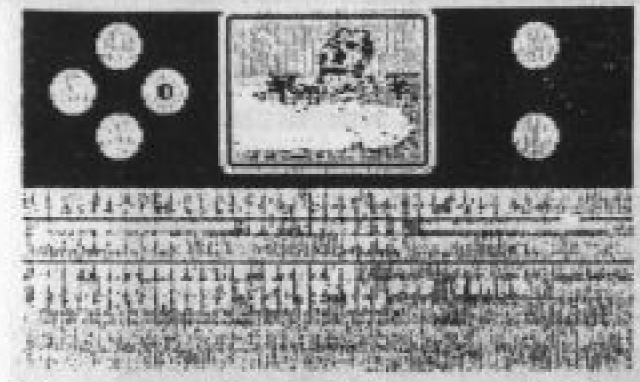
Insgesamt eine tolles Spiel, das auf einem einfachen aber fesselnden Spielprinzip basiert. Die Zeitbeschränkung wirkt sich auf die Spannung positiv aus. Durch die Möglichkeit, einen Level nochmals spielen zu können, entsteht kein Frust!

Hersteller: KE-SOFT
Datenträger: Diskette
Preis: DM 19,80 (-5,--)
Bezug: KE-SOFT
Muster von: KE-SOFT

Marc Becker



Geheimnis Der Osterinsel



Man sollte keine Wetten abschließen, denn sie könnten ins Auge gehen! In diesem Spiel muß man eine weite Reise machen - zur sagenhaften Osterinsel, und hier haben wir es wortwörtlich mit einem Auge zu tun. Wieso? Na, wir werden sehen. Erst einmal müssen wir hinkommen, aber wie? Schauen wir uns zunächst im Hotelzimmer um. Wir sollten in diesem Adventure sehr oft CTRL-B benutzen. Dann klettern wir in den "Untergrund" des Hotels und suchen im Keller weiter. Hoffentlich finden wir dort nicht nur Mäuse. Unsere Neugierde hat sich jedoch gelohnt und wir können nun eine Tür öffnen. Im nächsten Raum greifen wir uns eine Flasche.

Halt, nicht gleich schlucken, beherrschen wir uns noch ein wenig. Jetzt wieder hoch , den Schlüssel hinlegen und raus an die frische Luft. Ah, das tut gut nach dem Kellermief. Um zu einer Insel zu gelangen, müssen wir ans Meer - also ab zum Strand. Nichts zu sehen, aber denken wir an - naja! Jetzt taucht etwas auf, was wir uns "nehmen" (was den Programmierern dabei wieder eingefallen ist). Damit wir nicht seekrank werden, genehmigen wir uns einen kräftigen Schluck aus der Pulle. Potz Blitz, das war wohl ein Teleportertrunk. Jedenfalls befinden wir uns auf der Osterinsel - die Statuen verraten es. Wir nehmen etwas an uns und machen einen Waldspaziergang. Bei den Wurzeln untersuchen wir den Boden und finden etwas, womit wir die Wurzeln abschneiden. Da Bodybuilding für uns ein Fremdwort ist, können wir nur vier Gegenstände tragen und müssen einen ablegen. Hoffentlich haben wir die richtige Wahl getroffen. Jetzt wandern wir weiter (O, S) und müssen kraxeln. Ja, was sehen wir denn da? Eine merkwürdige Stimmung liegt in der Luft. Wir legen alles hin, steigen runter und eilen in den Wald zurück. Dort klettern wir auf den Baum und grapschen uns einige Blätter. Wieder unten, nehmen wir das Messer, schneiden unterwegs zum Berg das Kraut ab und nehmen es mit. Auf dem Berg legen wir das Kraut und die Blätter zu den anderen Utensilien. Das Feuerzeug und das Seil nehmen wir wieder an uns.

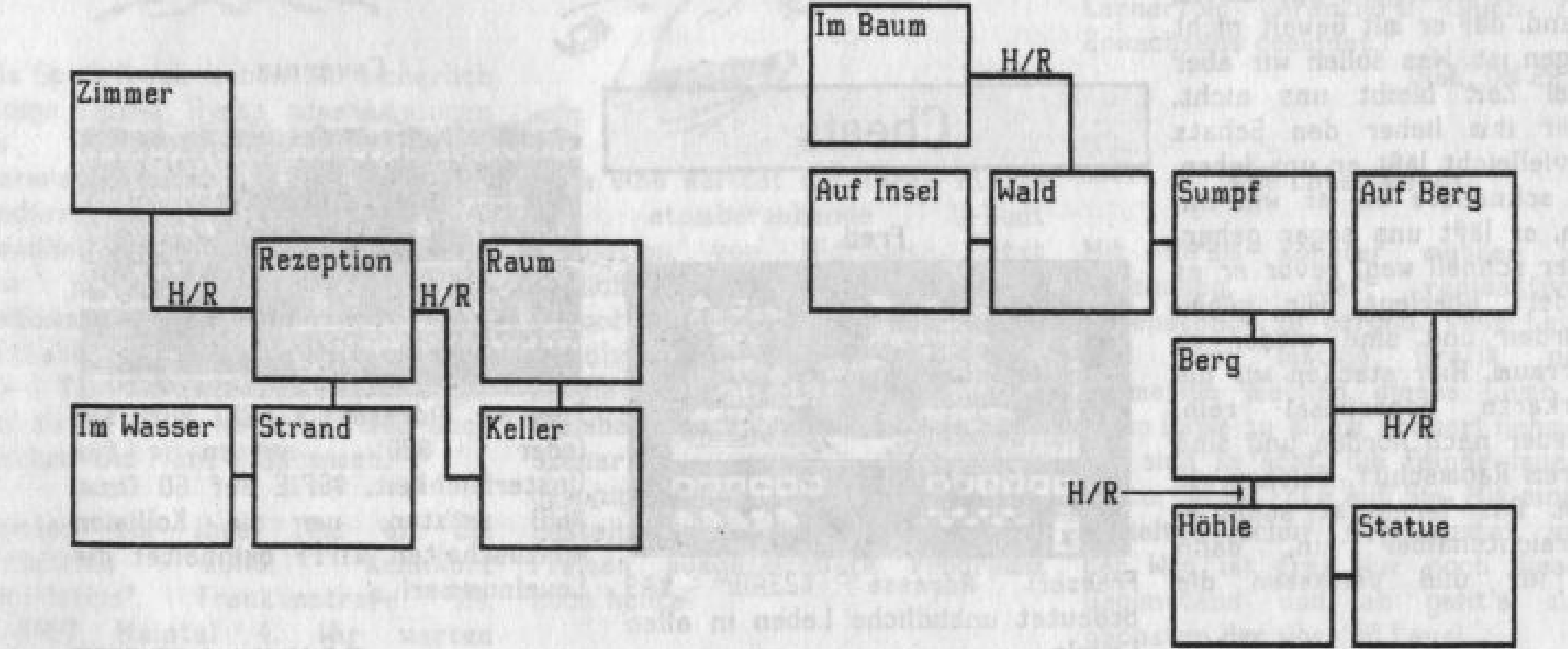
Jetzt juckt es uns in den Fingern und wir verbrennen nacheinander (bitte beachten) das an der Feuerstelle liegende "Gemüse". Viermal macht es Puff und - Simsalabim - erscheint ein Spiegel, den wir an uns nehmen. Nicht hineinschauen, schließlich spielen wir nicht Dornröschen, sondern wollen eine Wette gewinnen. Stattdessen klettern wir wieder nach unten und befestigen an der Höhle das Seil. Daran rutschen wir runter (nicht jemandem den Buckel, sondern in die Höhle) und gehen nach Osten.

Hier finden wir wieder eine Statue und ein Loch in der Decke, aus dem Licht fällt. Das alles setzt unsere grauen Zellen in Bewegung. Irgendwetwas muß hier sein, was wichtig für uns ist. Wir setzen ersteinmal den Spiegel ab - und sind verblüfft. Den Klunker nehmen wir auf jeden Fall mit, denn damit ist unsere Wette ja schon fast gewonnen. Wir müssen nun nur noch nach Hause damit kommen. Also zurück zum Seil gewetzt, affenschnell hinauf und zum Strand. Aber wie zurück? Die Statue sieht uns mit einem Auge an; die andere Augenhöhle scheint uns um Hilfe zu bitten. Sollen wir tatsächlich den Diamanten opfern?

Also gut - wie gewonnen, so zerronnen. Wir setzten den Diamanten ein, verabschieden uns mit PAZUZU und - sind wieder im Hotelzimmer.

Danmit haben wir wohl ein tolles Abenteuer erlebt, aber die Wette leider nicht gewonnen. Schade! Verzweifelt steigen wir nach unten, nehmen den Schlüssel und verziehen uns im Keller. Am besten, wir graben uns dort ein Loch und verkriechen uns für alle Ewigkeit. Gesagt, getan! Jetzt bekommen wir aber Kulleraugen: Ein Diamant kommt zum Vorschein und wir haben die Wette doch noch gewonnen.

Waltraud Müller



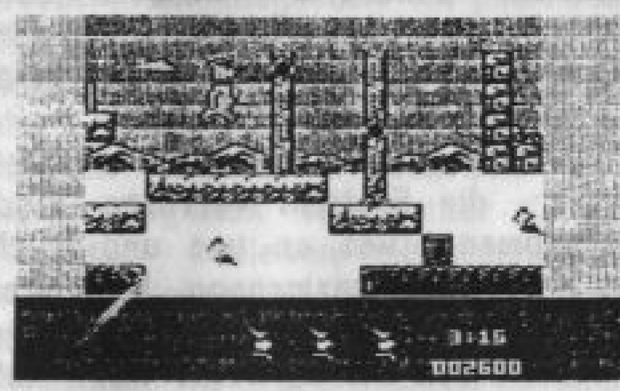


Zaxxons Station

Diesmal geht unsere Reise noch weiter: in den Weltraum. Wir landen auf der Station von Zaxxon, dem Schrecklichen, um seinen Schatz zu stehlen. Um nicht gleich aufzufallen, nehmen wir ein Tarngerät und schalten es ein, bevor wir landen. Jetzt können wir in aller Ruhe das Buch und die Karte nehmen und lesen, dann legen wir das Buch ab. Man muß auf alles gefaßt sein und darum ist es richtig, wenn wir erst den Tank füllen, als das Raumschiff gelandet ist. Was haben wir denn da? Eine Waffe ist immer gut, also nehmen wir sie mit. Als wir nach Norden gehen, kommen uns schon zwei robotische Wächter entgegen, denen wir die Karte vorzeigen. Die Blechkästen lassen uns scheinheilig vorbei, doch landen wir in einer Zelle, wenn wir nach Osten gehen. Aber vielleicht war das doch gut, denn wir finden eine Computerkarte, die uns sicher noch nützlich sein kann. Den Taster schießen wir einfach entzwei und schon öffnet sich die Zellentür, die wir nach Westen verlassen. Oh weh, da sind sie wieder! Aber als wir die Karte vorzeigen, lassen sie uns durch. Die sind wohl taub, oder falsch geschaltet! Uns soll es recht sein. Wir gehen zweimal nach Süden und sind im Computerraum. Wie gut, daß wir die Computerkarte mitgenommen haben. Wir stecken sie nun rein (nicht einstecken) und nehmen sie wieder mit. Gehen wir jetzt nach Süden, laufen uns die Augen über. Welch ein Schatz! Schnell genommen und nach Osten. Au weia, da steht er ja, der fürchterliche Zaxxon. Im Buch stand, daß er mit Gewalt nicht zu besiegen ist. Was sollen wir aber tun? Viel Zeit bleibt uns nicht. Geben wir ihm lieber den Schatz zurück, vielleicht läßt er uns leben. Doch da schnallste ab, er will ihn nicht. Ja, er läßt uns sogar gehen. Jetzt aber schnell weg, bevor er es sich anders überlegt. Wir gehen nach Norden und sind wieder im Computerraum. Hier stecken wir die Computerkarte nocheinmal rein, gehen wieder nach Norden und sind bei unserem Raumschiff, welches wir besteigen. Das Tarngerät schalten wir vorsichtshalber ein, dann starten wir und verlassen die Station.

T.P. Müller

Yogi's Great Escape



Dieses Spiel muß man wegen der nachladenden Level mit dem C-Simulator (nur Version II) folgendermaßen von Kassette auf Diskette kopieren:

Zunächst, wie immer, mit .CAS und die nachfolgenden Stufen ohne .CAS kopieren. Wenn man die Kassette umdrehen und zurückspulen muß (ist nur ganz kurz), geht es weiter. Man muß aber jetzt jeden einzelnen Level mit einem Namen und .CAS kopieren.

Die Directory könnte nun so aussehen:

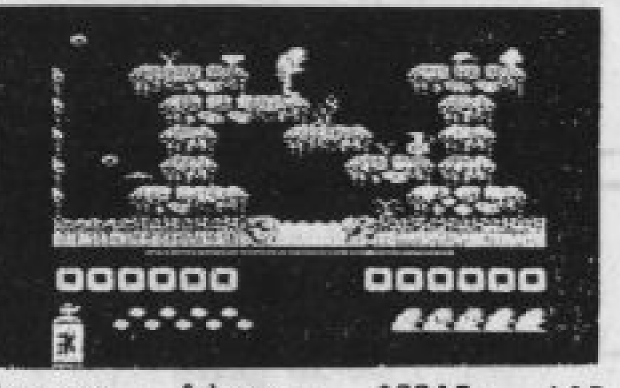
YOGI.CAS
PARK.CAS
WALD.CAS
WILDWEST.CAS
SUMPF.CAS
KIRMES.CAS
NEWYORK.CAS

Die Namen entsprechen den einzelnen Levelabschnitten. Beim Laden des Spieles von Diskette darf man nur den Buchstaben A tippen. Die Level werden automatisch nachgeladen.

Michael Seibert

Cheats

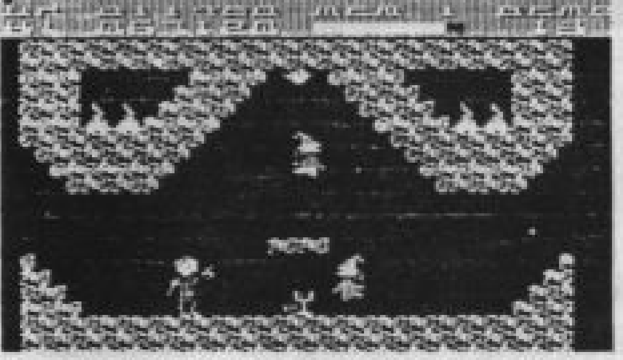
Fred



Freezer: Adresse $23A0: $A9 bedeutet unendliche Leben in allen Leveln.

Noch ein Spezialtrick: Tippt man während des Titelscreens "CHAOS" ein, kann man alle Level durch Tippen von 0-9 einzeln anwählen!

Twilight World



Freezer: Adresse $BA5C: X = Anzahl der Leben.

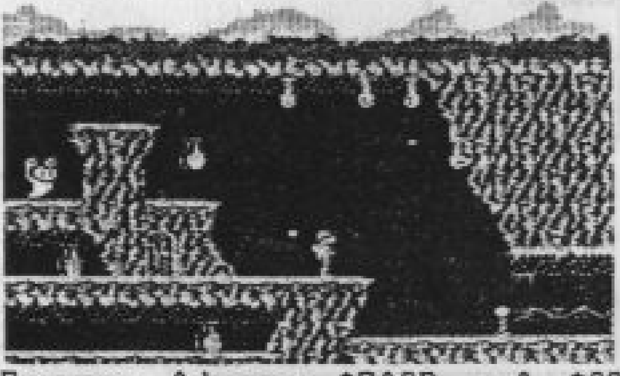
Editor: Sektor 6, Byte Position 1 von 04 in FF umändern bewirkt undendlich viele Leben.

Feud



Freezer: Adresse $1517 auf $60 setzen. Man wird dadurch unsterblich!

Cavernia



Freezer: Adresse $7A2B auf $60 (oder $20) setzen für Unsterblichkeit, $6F1E auf 60 (bzw. $68) setzten, um die Kollision auszuschalten, $1FFF beinhaltet die Levelnummer!

T.P Müller & KE-SOFT

Hilfe gesucht!

Es erreichten uns folgende Hilferufe von Waltraud Müller, die Lösungen bitte an Sie oder die Redaktion schicken!

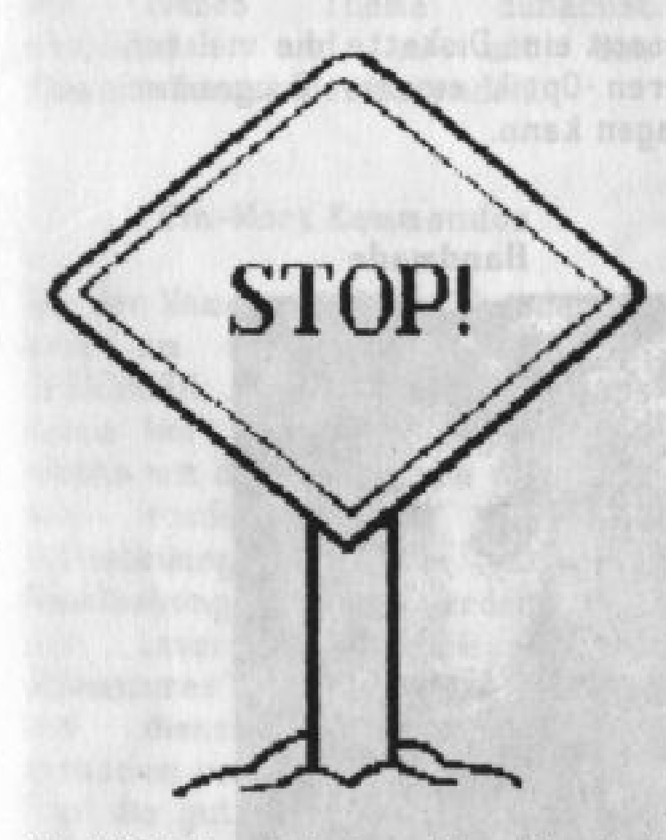
Mars

Wie kommt man in den Untergrund? Der Eingang im Kliff läßt sich nicht öffnen. Man soll dazu einen Kasten benutzen. Wo findet man diesen auf der Oberfläche?

Schatzjäger

Wie kommt man in der Pyramide über das Loch an der Tür und wie öffnet man diese? Was muß man in der Pyramide bei sich haben?

Waltraud Müller



Als Spielefreak haben Sie sicherlich einige Tips & Tricks oder Lösungen zu schwierigen Spielen herausgefunden, die auch für die anderen Leser interessant wären. Senden Sie uns Ihre Spieletips zu, für jeden veröffentlichten Tip bekommen Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von DM 5,--, für Adventurelösungen sogar bis zu DM 40,--. Natürlich sind auch Karten und Pläne willkommen.

Senden Sie Ihre Tips an die Redaktion : ZONG, Kennwort "Spieletips", Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4. Wir warten gespannt auf Ihre Einsendung!

PD-Software

Hallo PD-Fans und alle, die es werden wollen. Diesmal werde ich Ihnen wieder einige Diamanten aus dem PD-Bereich vorstellen. Die unten aufgeführten Programme sind zwar zum Teil schon etwas älter, aber deshalb keineswegs schlechter, ganz im Gegenteil.

Sollten Sie zu der einen oder anderen PD-Diskette Fragen haben, scheuen Sie sich nicht, der Redaktion einen kleinen Brief zu schreiben. Beteiligungen sind immer willkommen und helfen auch anderen, Fragen zu klären.

So, nun aber endlich zu den Disketten:

Sereamis

Dies ist ein Klassiker schlechthin. Vor etlichen Jahren brachte eine kommerzielle Firma dieses Programm zum Preis von DM 79,-- auf den Markt. Nachdem dies nicht funktionierte, fielen die Rechte an die Programmierer zurück, die das Programm freundlicherweise als PD freigaben.

Aufgabe bei diesem Grafikadventure ist es, die liebliche Tochter Leilah aus den Händen des Sultans Radakan zu befreien. Hierzu begibt man sich in den Palast, wo man etliche Rätsel zu lösen hat.

Auf drei Diskettenseiten tummeln sich etliche Grafiken, da es für jeden Ort ein eigenes Bild gibt. Die Bilder sind relativ klein, aber sehr nett anzusehen und werden außerdem sehr schnell nachgeladen. Zu jedem Bild gibt es natürlich ein wenig Text. Der Parser versteht mehr als 150 Wörter, natürlich alles in deutsch!

Wie man unschwer erkennen kann, ist dieses Spiel für den lächerlichen Preis von DM 10,-- mehr als unterteuert. Dieses Grafikadventure könnte auch noch heute auf dem kommerziellen Markt mithalten. Als Adventure-Freak darf man sich diese Disks einfach nicht entgehen lassen!

Hexen müssen brennen

Es handelt sich hier um eine Art 1-2-3 Adventure mit kleinen Grafik-Einlagen. Das Spiel ist allerdings nicht so einfach aufgebaut, wie die üblichen 1-2-3 Adventures, sondern bietet immer mehrere Möglichkeiten, die nicht sofort zum Tode führen. Man kann also auf verschiedene Weisen vorgehen, um zum Ziel zu kommen. Die verschiedenen Befehle werden per Tastendruck angewählt.

Da die Texte spannend geschrieben sind und die kleinen Grafiken etwas mehr Stimmung vermitteln, kann ich dieses Spiel durchaus empfehlen, besonders, wenn man einen Hang zu schwarzer Magie oder Horror hat. Aufgabe ist es übrigens, genug Magiepunkte zu sammeln, um dem Teufel den Rang streitig zu machen ...

Loaded Brain

Memory, sagt Ihnen das etwas? "Memory? Oh nein, hilfe!"

So dachte ich jedenfalls, als ich von diesem Spiel hörte. Allerdings hebt sich diese Version mehr als positiv vom ganzen Rest ab! Schon beim Laden kann man feststellen, daß es den Autoren darauf angekommen ist, hervorragende Grafik- und Soundeigenschaften zu koppeln.

Das Spielprinzip von Memory dürfte ja hinreichend bekannt sein. Nun kommt der Clou von Loaded Brain: Das Ganze spielt auf einer 3D-Plattform, hinter der sich hervorragende Hintergrundgrafiken befinden. Auch sind die Karten nicht einzelne Bilder, sondern regelrechte Filme mit viel Farben und genialen Soundeffekten. Von der tollen Endmelodie will ich erst gar nicht anfangen zu schwärmen ...

Ein oder zwei Spieler können bei diesem Spiel teilnehmen, das meiner Meinung nach zum besten gehört, was die deutsche PD-Szene je hervorgebracht hat. Wer dieses Spiel nicht besitzt, der hat den Amiga auf dem XL/XE versäumt. Was der Amiga nicht mal mit 512k schafft, schafft der XL/XE in 64k! Muß man haben.

Headliner/Fonts

Mit dem Headliner lassen sich 3D-Schriftzüge erstellen, wie man sie von den Lucasfilm-Games her kennt, also einfach genial. Man muß einfach einen beliebigen Zeichensatz (auf der Rückseite befinden sich ja genug) einladen, ein paar Einstellungen vornehmen, und der Schriftzug wird auf den Bildschirm gemalt, was erstaunlich schnell geht. Dann kann man das Bild auf Diskette abspeichern.

Ebenfalls auf der Diskette befindet sich eine Laderoutine für Turbo-Basic, so daß man gleich den erstellten Schriftzug in sein eigenes Programm einbauen kann.

Auf der Rückseite befinden sich, wie schon erwähnt, sehr viele Zeichensätze im üblichen 9-Sektoren Format, so daß man die Fonts nicht nur mit dem Headliner, sondern ebenfalls in eigenen Programmen verwenden kann.

Insgesamt eine Diskette, die viel zur besseren Optik eigener Programme beitragen kann.

Handmade



Wieder eine neue Diskette der Erotik-Reihe (nur mit Altersnachweis zu bestellen). Zwei verschiedene Versionen eines Spieles, bei dem es darum geht, naja, Sie wissen schon, befinden sich auf der Diskette. Grafisch sehr gut gemacht, wenn auch etwas übertrieben (im wahrsten Sinne des Wortes). Zusätzlich noch ein kleines Programm, das einen großen Playboy-Hasen ausdruckt. Pikant!

Markus Rösner

Adventure Programmierung



Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe mit Objekten und Gegenständen befaßt haben, wollen wir dieses Thema zunächst abschließen und es mit den Einwort-Kommandos abrunden.

Ein-Wort Kommandos

Wie der Name schon sagt, handelt es sich um Kommandos (INVENTUR, SPEICHERN, ...), die meistens nur aus einem Wort bestehen. Diese haben nichts mit dem Adventure direkt zu tun, sondern dienen nur als Hilfestellung und zur besseren Handhabung. Vieleicht werden einige der Leser bei ihren ersten Adventures nicht so viel Gewicht auf diese Kommandos legen, trotzdem unterscheiden sich gerade hier die guten von den sehr guten Adventuren.

Die Inventory

Beinahe bei jedem Adventure läßt sich über das INVENTUR-Kommando erfragen, was der Spieler bei sich trägt, also was er im Laufe des Spieles an sich genommen hat, oder was er vom Anfang an bei sich trug. Es macht dabei einen großen Unterschied, ob man dies so gestaltet:

Ich trage bei mir:

- Schlüssel
- Geld
- Pistole
- Ausweis

etc.

oder so:

Ich trage einen Schlüssel, Geld, eine Pistole und meinen Ausweis bei mir.

Wie läßt sich dieser Service auch in unserem Adventure-System unterbringen? Nun, rufen wir uns noch einmal ins Gedächtnis zurück, wie wir Gegenstände vom Programm verwalten lassen:

OBJ(X)=SP und SP>0: Gegenstand Nummer X befindet sich im Raum SP.

OBJ(X)=0: Gegenstand Nummer X ist nicht sichtbar oder zerstört.

OBJ(X)=-1: Der Spieler trägt den Gegenstand.

Wie man sieht, genügt es also, alle Gegenstände mittels einer Zählvariablen auf die Bedingung OBJ(Zaehlvariable)=-1 zu untersuchen und wenn nötig diesen Gegenstand auf dem Bildschirm auszugeben.

Natürlich muß das Programm erkennen, ob der Spieler überhaupt einen Gegenstand bei sich trägt und notfalls ein "Nichts" ausgeben.

Einen einfachen Lösungsvorschlag stellen die Zeilen 800-860 des Beispielprogrammes dar. Kramen wir doch einfach das Beispielprogramm der letzten Ausgabe hervor und geben diese Zeilen zusammen mit

```
214 IF E$="INVE" THEN 800
```

ein. Wenn wir jetzt das kleine Adventure starten und während des Spieles INVENTUR eingeben, bekommen wir eine Liste aller Gegenstände aufgeführt, die wir bei uns haben. Versucht einmal selbst, den Programmteil so umzuändern, daß das Programm die Gegenstände durch Kommata trennt und am Ende einen Punkt setzt. Das ist gar nicht so schwer.

SAVE GAME/LOAD GAME

Wenn wir das kleine Adventure einmal durchgespielt haben, was ja nicht besonders schwer ist, wird wahrscheinlich niemand eine SAVE/LOAD Funktion vermißt haben. Aber bei einem wirklich großen Adventure, und das will hoffentlich bald jeder einmal programmieren, ist es unerläßlich, den Spielstand gelegentlich abzuspeichern.

Gerade Spieler, die gerne Karten zeichnen und daher die Adventurewelt bis in die verwegensten Ecken auskundschaften, werden öfter als einmal das zeitliche Segnen und eine SAVE/LOAD Funktion herbeisehnen. Allerdings ist es in der heutigen Zeit verpöhnt, Adventures zu programmieren, die sich dadurch auszeichnen, hinter jeder Ecke eine auf die Birne zu kriegen (siehe Anti-Frust-Regeln in ZONG 7/91). Also lange Rede, kurzer Sinn, auch in unserem Adventure muß diese Funktion rein.

Dabei muß geklärt werden, wie die Daten gespeichert werden sollen. Bei meinem Adventure "Die Außerirdischen" gibt es beispielsweise u.a. eine RAMSAVE/RAMLOAD-Funktion, die es ermöglicht, den Spielstand intern zu speichern. Das ist aber nur sinnvoll, wenn man das Adventure über einen längeren Zeitraum spielen möchte. Daher beschäftigen wir uns an dieser Stelle mit der externen Datenspeicherung (auf Diskette).

Schauen wir uns dazu die Zeilen 900-990 des Listings an. In Zeile 910 wird der Datenfile "SPSTAND.DAT" zum Beschreiben geöffnet. Nun müssen alle Daten des Adventures, die sich während des Spieles verändern können, in das File geschrieben werden. Zu den veränderlichen Daten gehören die Zustände der Gegenstände (siehe ZONG 1/92) und natürlich der Durchgang RI(2,1), der vom Spieler geöffnet werden muß.

Bei der Ladeprozedur muß darauf geachtet werden, daß die Daten in der selben Reihenfolge aus dem File



gelesen werden, wie sie auch abgespeichert wurden.

Damit in dem Miniadventure nun auch die SAVE/LOAD-Funktion integriert ist, müssen noch folgende Zeilen eingegeben werden:

```
215  IF  E$(1,4)="SPEI"  OR
E$(1,4)="SAVE" THEN 910
216  IF  E$(1,4)="LADE"  OR
E$(1,4)="LOAD" THEN 960
```

Als Besonderheit sei noch darauf hingewiesen, daß die Lade-Prozedur nach Beendigung seiner Arbeit nach Zeile 190 zurückspringt, da das Programm zur Sicherheit die Ortsbeschreibung aufruft, die sich durch den geladenen Spielstand wahrscheinlich geändert hat.

Ortsbeschreibung

Damit wären wir auch schon beim letzten Ein-Wort-Kommando, daß in dieser Ausgabe abgehandelt werden soll.

Die Änderungen, die zum Einbau der Beschreibungs-Funktion vorgenommen werden müssen, sind eigentlich nicht der Rede wert. Aber die Funktion ist absolut notwendig, wenn z.B. so viele Objekte in einem Raum untergebracht worden sind, daß wir sie nach dem Untersuchen der ersten Hälfte schon vergessen haben. Oder denken wir an die stimmungsvollen Ortsbeschreibungen, die sich oft über mehr als zehn Zeilen erstrecken. Um dem Spieler also zu ermöglichen, sich während des Spieles die Ortsbeschreibung mit der Eingabe BESCHREIBUNG zu vergegenwärtigen, ergänzen wir folgende Zeile im Miniadventure:

```
213 IF E$(1,4)="BESC" THEN 190
```

Wenn wir uns nach all den Änderungen durch das Miniadventure bewegen, bemerken wir, daß es durch diese Funktion perfekter geworden ist.

Mit der Perfektionierung wollen wir uns auch in der nächsten Ausgabe beschäftigen. Außerdem soll die Einführung einer Codiersprache zur Verringerung des Speicherbedarfes besprochen werden.

Stefan Sölbrandt



Hallo und herzlich willkommen zum dritten Teil des Grafik-Workshops.

Ich hoffe, daß Sie genauso gut wie ich ins neue Jahr gerutscht sind. Ebenso hoffe ich, daß Sie auch im neuen Jahr unserem gemeinsamen Hobby treu bleiben.

Tja, heute gibt es eine ganze Menge zu tun, also fangen wir gleich mal an. Wie versprochen beschäftigen wir uns nach dem Musterbeispiel SELECTRA mit einigen Tricks und Kniffen, die auch ich im täglichen Einsatz auf dem Atari als Grafik-Computer benutze.
Ein sehr weites Anwendungsfeld für Computergrafik ist die Schriftgrafik. Bei Titelbildern, Ankündigungen und Demos (für M.W.: Demen) ist die Schrift nicht wegzudenken. Leider unterstützen die meisten Grafikprogramme die Texteinbindung nicht. Und wenn, dann hat dies einen Haken. Beim XL-Art liegt der Haken zum Beispiel darin, daß selbst bei großen Schriften nur die klotzige 8*8 Auflösung unterstützt wird. Wenn man aber bedenkt, daß kein Malprogramm mehr bietet, dann sind wir mit diesem Programm gut bedient.

Zumindest bei großen Schriften führt kein Weg daran vorbei: Wir müssen selber Hand anlegen. Und da schauen wir uns gleich einmal das erste Bild an: Hier sehen wir den Werdegang eines ganz normalen, mit Hilfe von XL-Art kopierten "S". Daß man sogar aus den normalen ATARI-Zeichen ganz ansehnliche Schriftzüge machen kann, werden wir gleich sehen.

Das Auffüllen der Ecken und Kanten mit Pixeln (grob über den Daumen gepeilt) geschieht im ZOOM-Modus (Punkt 2). Dabei sollten wir immer wieder mal in die normale Größe zurückschalten, um zu sehen, ob daß, was wir da tun, auch gut aussieht. Das heißt, ob die Rundungen bei dem S auch wirklich rund sind. Diese Arbeit ist sehr mühselig, aber immer noch besser, als jeden Buchstaben mit der Hand zu zeichnen. Punkt 3 zeigt uns, daß man auch noch einen geschwungenen Abschluß an den Buchstaben anbringen kann. Das vierte Bildchen zeigt, daß ein S auch eine echte Schräge (besser noch: geschwungene Linie) braucht. Jetzt haben wir ein Muster-S.

Bild 2 zeigt eine Anwendung, bei der sich viele von uns auf dem Papier einen abbrechen würden: Einen Schatten. Immer wieder taucht die Frage auf, wo denn der Schatten hin solle. Da wir einen Computer unser Eigen nennen, brauchen wir uns darum nicht zu kümmern, denn XL-Art kennt ja die Kopierfunktion. Wir gehen also wie folgt vor:

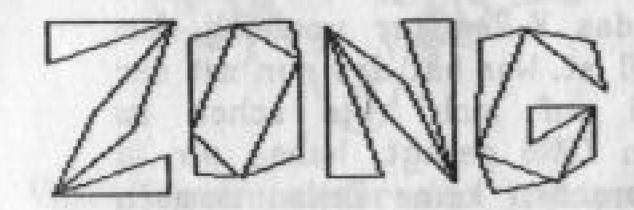


- Das weiße S ausschneiden.
- Das S mit einer dunkleren Farbe füllen.
- Jetzt das S je einen Pixel nach oben und links verschoben wieder einkleben.

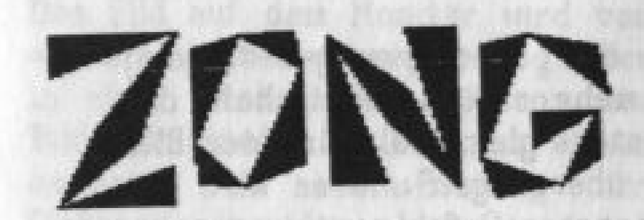
Aber man sollte daran denken, keinesfalls "Stamp" zum Einkleben zu benutzen, da ja sonst das dunkle S gelöscht werden würde. Wer will, kann das einzuklebende S auch mehr in die eine oder andere Richtung verschieben (Punkt 3). Ein besonders interessanter Effekt wird erzielt, wenn der eigentliche Buchstabe durch Füllen mir der Hintergrungfarbe nachträglich gelöscht wird und der Schatten stehen bleibt (Punkt 4).

Jetzt aber wieder zu einer konkreten Anwendung. Aufgabe: Es soll ein einfaches Titelbild für ZONG erstellt werden. Dazu sehen wir uns mal den Schriftzug auf der Zeitschrift an. Dieser läßt sich leicht ins Bild übernehmen, weil er

nur aus geraden Linien besteht. Benutzen wir also die "K-Linien" (Endpunkt alter Linie = Anfangspunkt neuer Linie), um den Schriftzug auf den Computer zu übertragen. Bild 3 zeigt uns dies.



Dieser wird jetzt noch gefüllt. An den Punkten, wo die Linien des Schriftzuges zusammenlaufen, entstehen Flecken, die nicht mehr gefüllt werden können. Diese habe ich mit der ganz normalen Zeichenfunktion (Draw) übermalt. Der Schriftzug ist jetzt also solide.

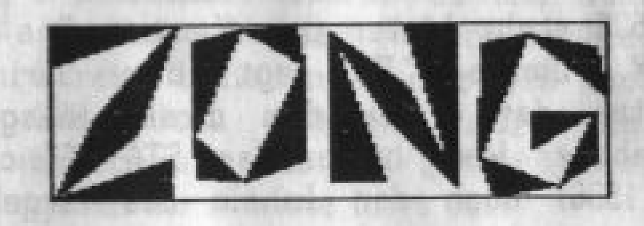


Da der ZONG-Schriftzug einen Schatten besitzt, können wir das eben gelernte auch gleich üben. Aber vorher noch drei wichtige Dinge:

1) Gerade VOR den Füllen von Flächen sollte Ihr erster Gedanke sein: ABSPEICHERN! Lassen Sie es sich gesagt sein! Wie oft habe ich mir schon gesagt: "Jetzt eben noch diese Fläche ausfüllen und abspeichern!" Meistens wurde aus dem Abspeichern nichts, weil ich daneben geklickt habe.

2) Wenn Sie Schatten auf diese Weise erstellen wollen, denken Sie bitte daran, daß Sie auch genug Platz zum Verschieben brauchen. Hätte ich den ZONG-Schriftzug vom äußersten linken bis äußersten rechten Ende gemalt, hätte ich jetzt keinen Platz mehr. Sehr hilfreich sind dann die "Stauchen" und "Scrollen"-Funktionen.

3) Gehen Sie beim Ausschneiden von Objekten bitte nicht zu großzügig vor, am besten ist pixelgenaues Ausschneiden, am besten genau auf der Linie, so wie es in Bild 5 gezeigt wird.



Objekt eigelesen, Original-Schriftzug dunkel eingefärbt, Objekt etwas versetzt wieder draufkopiert. So sieht nun Bild 6 aus:



Jetzt aber noch ein bißchen Text. Wenn auch dieser einen Schatten haben soll (Sie glauben gar nicht, wie man Schriften damit aufpeppen kann), muß man sich einen Hilfspunkt merken. Ich gehe folgendermaßen vor:



- Dunkle Farbe anwählen.
- An die Stelle fahren, an der der Text beginnen soll.
- Einen Punkt setzen.
- Dann Text eingeben und abbilden.
- Helle Farbe anwählen.
- Wieder zum Hilfspunkt fahren.
- Einen Pixel höher und einen weiter nach links gehen.
- Den gleichen Text nocheinmal eingeben und abbilden.

Bild 7 zeigt euch den Vorgang andeutungsweise. Probieren Sie auch mal die Vertauschung der Helligkeiten. Das ergibt interessante Effekte! Ebenso ist es Ihnen überlassen, wie und wo der Schatten liegen soll. Noch ein Wort zu den Umlauten: Es ist nicht notwendig, ae, oe, oder ss zu schreiben, da wir uns ja in einem Malprogramm befinden und nicht in einer Textverarbeitung. Es ist wirklich nicht schwierig, eben mal ein paar ö-Punkte zu setzen.

Anschließend werden die Hilfspunkte wieder entfernt. Es ist am Anfang egal, wo Sie die Texte hinplazieren. Es ist sogar am besten, wenn Sie den Text nicht sofort richtig einsetzen, sondern erst ganz links anfangen, denn: Den Text kann man hinterher immernoch an die richtige Stelle kopieren, und links hat man noch den meisten Platz bis zum rechten Rand. Eben dieses ist in Bild 8 schon passiert.



Zu guter letzt: Farbenwahl. Am Anfang ist es sehr günstig, sich nur Helligkeiten auszusuchen (Schwarz, Grau, Weiß). Erst gegen Ende des Malens mache ich mir Gedanken über die Farben. Beim Einstellen der Farben aber bitte daran denken, die Helligkeit der Farben nicht mehr unbedacht zu ändern. Denn oft kann man auf einem schwarz-weiß Fernseher nichts mehr erkennen, auch wenn in Farbe alles sonnenklar ist.

Das letzte Bild zeigt das Endstadium dieses Bildes. In den Hintergrund wurden noch breite Streifen gemalt. Man ist wieder darüber erstaunt, was so eine einfache geometrische Figur alles ausmacht (Kreise, Rechtecke, Dreiecke ...)! Sie unterstreichen die Aufteilung, heben bestimmte Farben hervor, lockern die Grafik auf u.v.m. Es ist eben garnicht notwendig, im Hintergrund viele Details zu zeigen, weil diese sich in den Vordergrund drängen würden. Unten habe ich noch das KE-SOFT Logo hingesetzt. Ich habe ja schon in einer der vorigen Folgen gesagt, daß man sich eine Bilder-Bibliothek anlegen sollte.



Viel Spaß beim Ausprobieren! In diesem Sinne ...

Rolf A. Specht

Assembler

Zusätzlich zu dem A(kkumulator) aus dem letzten Teil des Kurses haben wir noch zwei weitere Register, namens X und Y. Diese können ähnlich wie der Akkumulator benutzt werden. Das Programm aus der letzten Ausgabe könnte deswegen auch so aussehen:

```
ORG $A800
LDY #0
STY 710
RTS
```

Das X und Y Register erfüllen dabei, wie man sieht, die gleiche Aufgabe. Wenn auch nicht ganz korrekt, gehen wir für unseren Kurs davon aus, daß sie komplett die gleichen Fähigkeiten haben. Außerdem möchte ich darauf hinweisen, daß feste, positive Zahlen in Assembler mit einem # davor beschrieben werden, damit sie der Computer als solche auch erkennt. Beispiel: Die Zahl 9 wird beschrieben durch #9.

Genug des Einschubes, weiter im Text. Wir möchten uns nun mit Adressierungarten (also der Berechnung einer Adresse) beschäftigen. Sicher kennen Sie folgende Zeile in BASIC:

```
FOR X=0 TO 9:POKE 1536+X,0:NEXT X
```

Man füllt dabei den Speicherbereich ab der Adresse 1536 mit 0, löscht ihn also. Zur Umsetzung dieser Zeile in Maschinensprache brauchen wir einen X-Zähler, der von 0 bis 9 zählt, eine Variable, die die Null speichert und einen Befehl, mit dem man den Speicherbereich ab 1536 ($600) mit diesem Variableninhalt (also der Null) belegt.

Fangen wir mit dem X-Zähler an: Als erstes laden wir den Zähler mit 0. Ich schlage vor, wir nehmen passend dazu das X-Register: LDX #0.

Jetzt müssen wir ein Register mit der 0 laden, da diese ja ab 1536 geschrieben werden soll: LDA #0.

Als nächstes kann diese 0 in die Adresse 1536 plus dem Wert im X-Register geschrieben werden: STA 1536,X.

Hier nun die erste Neuheit: Hinter dem uns schon bekannten Befehl STA 1536 steht hinter dem Komma ein X. Dieses ",X" sagt dem Computer, daß er zu dem direkt angegebenen Wert hinter dem STA (hier 1536) noch den Inhalt des X-Registers hinzuzählen soll. Das X-Register dient damit als sogenanntes Indexregister. Sein Inhalt gibt an, an der wievielten Stelle nach 1536 wir uns nun befinden, also den Index. Diese Art der Berechnung der Adresse (1536,X) nennt man

Direkte Adressierung mit Index.

In unserem Fall ist der Inhalt von X noch Null. Deswegen wird die Null aus dem Akku-Register auch in die Adresse 1536 geschrieben.

Jetzt wollen wir nach vollendeter Tat den X-Wert um Eins erhöhen, damit wir nicht immer auf der Stelle stehen bleiben. Der Befehl

INX

erledigt diese Aufgabe für uns. Er bedeutet ausgeschrieben "Increment X-Register", was auf deutsch übersetzt heißt, daß er dessen Inhalt um den Wert Eins erhöhen soll. Die Folge ist, daß dieses Register nun den Inhalt Eins hat. Um nicht den Schreibbefehl STA 1536,X wiederholen zu müssen, versuchen wir, wieder zu ihm zurück zu kommen, sofern das X noch nicht den Wert 10 hat. Was in BASIC mit einer FOR-NEXT Schleife geht, muß in Assembler direkt abgefragt werden: Wir müssen den Inhalt des X-Registers mit dem Wert 10, also dem ersten unzulässigen Wert, vergleichen. Dies geschieht mittels des Befehls

CPX #10

Englisch: Compare X-Register; Zu deutsch: Vergleiche das X-Register mit dem dahinter stehenden Wert 10.

Wenn X nun ungleich (also kleiner, da es ja von null hochgezählt wurde) 10 ist, soll das Ganze weitergehen, ansonsten kann das Programm damit aufhöhren. Hier kommt nun ein Sprünge, der von einer Bedingung abhängig ist, zur Anwendung, ein sogenannter Verzweigungssprung.

BNE Markel

Das bedeutet: Branch if not equal - Springe, wenn der vorher ausgeführte Vergleich nicht die Gleichheit beider Komponenten ergeben hat, oder hierauf angewendet: Springe zur Markel, wenn das X-Register ungleich dem Wert 10 ist. Was hat das nun mit der Markel auf sich? Wie schon im letzten ZONG gesagt, haben wir in Hochsprachen keine Zeilennummern mehr, sondern nur noch Sprungmarken. Diese Marken werden vor den jeweiligen Befehl geschrieben, zu dem man hinspringen will. Erst dann wird die TAB-Taste gedrückt. Der Befehl, zudem wir nun springen wollen, ist der bereits erwähnte STA-Befehl mit dem X. Wir müssen diese Befehlszeile dementsprechend verändern:

Markel (TAB) STA 1536,X

Falls die Rücksprung-Bedingung nicht mehr erfüllt ist (Inhalt des X-Registers gleich 10), wird der BNE Befehl übergangen und es wird mit dem nächsten Befehl weitergemacht. Bei uns müßte dies dann ein RTS-Befehl sein, mit dem man bekanntermaßen ein Programm immer beendet (der END-Befehl in Assembler).

So sollte nun unser Programm aussehen:

```
        ORG $A800
        LDA #0
        LDX #0
MARKE1  STA 1536,X
        INX
        CPX #10
        BNE MARKE1
        RTS
```

Wenn Sie nun sehen wollen, ob das Programm auch funktioniert, ändern Sie bitte das LDA #0 in ein LDA #1, compilieren Sie es mit Control+Y, starten es durch Tippen der Tasten ESC, U, ESC, ESC, gehen in den Monitor, tippen D für Disassemble und geben als Speicherbereich 0600 ein. Sie sollten hier einen Bereich mit Einsen sehen. Wenn Sie dies alles verinnerlicht haben, werden Sie im nächsten Teil ersehen, was dies alles mit Textausgabe zu tun hat. Da werden wir dann hardwareorientiert arbeiten.

Frederik Holst

Lightpen



Viele können wieder den Lightpen Ihr Eigen nennen. Da man sich sicher nicht nur mit dem mitgelieferten Malprogramm begnügen will, fragt man sich schon bald, wie man das Ding in eigene Programme einbinden kann. So kompliziert der technische Ablauf im Computer ist, so einfach ist die Einbindung in eigene Programme. Das funktioniert nämlich folgendermaßen:

Das Bild auf dem Monitor wird von einem Elektrodenstrahl erzeugt, der in einer bestimmten Frequenz das Bild durchläuft. Der Pen tut nichts anderes, als die Position des Elektronenstrahles abzutasten und diese Koordinaten an den Computer weiterzuleiten. Wir brauchen aber nichts anderes zu tun, als uns die Koordinaten aus den Speicherstellen 564 und 565 anzusehen. Hier stehen die X und Y Positionen des Strahles. Leider taucht hier das erste Problem auf. Geben Sie bitte folgende Zeile ein:

```
10 PRINT PEEK(564),PEEK(565):GOTO 10
```

Wenn Sie jetzt den Pen auf den Bildschirm zeigen lassen, werden Sie zuerst von links anfangend in der X-Achse Werte von 80 bis 228 vorfinden, die dann auf 1 zurückspringen und wieder aufsteigend weitergehen. Einfacher ist das mit den Y-Werten. Hier findet man Werte zwischen 21 und 90. Wenn wir jetzt ein ganzes Malprogramm erstellen wollen, dann gilt es, zwei Probleme zu lösen:

- Wir müssen die X-Werte weiter als 228 zählen lassen.

- Wir müssen diese X und Y-Koordinaten auf Bildschrimkoordinaten umrechnen.

Die erste Aufgabe gestaltet sich folgendermaßen:

Wir prüfen einfach, ob die X-Koordinate kleiner 80 ist, wenn ja, muß sich der Pen im rechten Bereich befinden, in dem man noch 228 dazu zählen muß. Zur Berechnung der X/Y-Koordinaten gehen wir nun wie folgt vor:

Zuerst ziehen wir die Start 80 bzw. 21 ab, damit unsere Werte alle mit Null beginnen. Damit wir jedoch den gesamten Bildschirm mit unseren möglichen Werten (bei Y also 69, bei X 300) "abdecken" können, müssen wir diese Werte entsprechend auf die erwünschten Werte "strecken". Dies tut man, indem Sie (X-Auflösung/300) mit dem X-Wert und (Y-Auflösung/69) mit dem Y-Wert multiplizieren. Klingt kompliziert? Dann einfach das erste Listing anschauen, es wird dann einfacher.

Natürlich hat das Listing eine entscheidende Schwachstelle. Die Punkte streuen sich sehr stark, aber ich will das Listing nicht unnötig verkomplizieren. Man müßte dazu abfragen, ob zwischen zwei gezeichneten Punkten ein gewisser Abstand überschritten wird, wenn ja, darf der Punkt nicht gezeichnet werden.

Dieses Streuen hat aber auch einen Vorteil, den Sie in Listing 2 sehen können. Der Pen reagiert nämlich nur auf helle Farben, was wohl auf den Lichtsensor im Pen zurückzuführen ist. Deshalb war im ersten Listing der Hintergrund auch so hell. Wenn man jetzt in Grafikstufe 0 ein weißes Window auf schwarzen Untergrund malt und dann den Pen abfragt, verändern sich die Werte erst, wenn man eine weiße Fläche berührt. Allerdings wird beim Zeigen des Pens auf den Fernseher die X/Y-Koordinaten auf einen Wert gesetzt, sodaß man zuerst diesen Vorgang abfangen muß (erste REPEAT-UNTIL Schleife). Nun brauchen wir nur noch zu warten, bis eine weiße Fläche berührt wurde (zweite REPEAT-UNTIL Schleife).

So, ich hoffe, daß es jetzt nicht nur Programme geben wird, die die CX-85 Tastatur als Eingabemedium annehmen, sondern auch den Lightpen, denn Flexibilität ist immer ein Plus für ein Programm.

Frederick Holst

Programmierer?

Sie programmieren selbst? Sie haben Tricks auf Lager, die nicht jeder kennt? Ihr Wissen ist gefragt! Schreiben Sie Ihre Erfahrungen in Form eines lockeren Textes mit Beispielprogrammen! Für ZONG werden immer Themen für neue Workshops gesucht! Ein Honorar ist natürlich selbstverständlich!

Senden Sie Ihren Beitrag an:
Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Programmdiskette

Ist Ihnen das Eintippen der Programme zu mühsam? Die ZONG-Programmdiskette enthält alle Programme dieser Ausgabe in lauffertigen Versionen! Zusätzlich finden Sie die Listings und Bilder der Serien sowie ein tolles Auswahlmenü vor! Natürlich befinden sich auch die Diskboni auf der Diskette. Und das alles für nur DM 5,--! Benutzen Sie einfach Ihren Bestellschein am Ende des Heftes.

Super-Directory

Mit dem vorliegenden kurzen Assembler-Programm starten wir unsere Reihe von Listings aus dem Hause Avalon, die sich bereits mit FRED und MISSION einen Namen gemacht haben. Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle interessante, nützliche oder lehrreiche Programme.

Das Programm "Super-Direcctory" dient dazu, im normalen Textmodus, also dem Modus, der beim Programmieren benutzt wird, eine Directory in vollständiger Form in einem Window anzuzeigen. Angezeigt werden der Status (normal, gesichert, gelöscht), der Filename, der Extender, der Startsektor, die Länge des Files und die Filenummer. Alle Zahlen werden in Hexadezimaler Form dargestellt. Mit Hilfe der Cursortasten oben/unten kann im Window gescrollt werden. Das Programm zeigt alle Directory-Einträge an, auch die noch nicht benutzten, ebenso die bereits gelöschten. Das fertige File SUPDIR.COM kann einfach gestartet werden. Dies geht beispielsweise vom Turbobasic aus mit BRUN"D:SUPDIR.COM" oder vom DOS aus mit BINARY LOAD. Durch Tippen von ESCAPE wird das Programm gestoppt, eine andere Taste liest die Directory neu ein.

Das im Listing-Teil befindliche Programm kann unter Turbobasic XL einfach abgetippt und auf Diskette gespeichert werden. Tip: Das Abtippen der DATA-Zeilen ist mit der CX-85 Tastatur wesentlich einfacher und schneller!

Wird das fertige Programm gestartet, erzeugt es auf Diskette das File SUPDIR.COM, das wie oben beschrieben gestartet werden kann.

Auf der Programmdiskette befindet sich das Turbobasic-Programm unter dem Namen SUPDIR.TB, das ML-Programm unter SUPDIR.COM.

Kemal Ezcan

Blob

Sie kennen Blob noch nicht? Dann wird es aber höchste Zeit, denn dieses liebenswürdige Geschöpf werden Sie bald nicht mehr missen möchten. Doch fangen wir lieber ganz von Anfang an:

Am Anfang lebten Blob und sein allerliebster Papa auf Ihrem Planeten in einem allerschönsten Frieden miteinander. Doch dann kam der böse Zauberer Zaragos und entführte den Papa, um ihn auf unserer Erde als Schauobjekt und Werbeträger zu vermarkten (zwar gegen dessen Willen, aber wen interessiert das schon in der Werbebranche). Dies wollte sich der kleine Blob nicht gefallen lassen und machte sich auf, seinen Papa zu befreien.

Er wußte durch telepatische Kräfte, daß er in einem unterirdischen Schloß zu suchen hatte, welches hinter vielen Höhlen liegt und machte sich auch prompt auf den Weg. Dabei entdeckte er einige Früchte, die er, wie kleine Kinder nun mal sind, auch gleich in den Mund nahm. Doch was dann geschah, glaubte er kaum! Mit Hilfe irdischer Früchte konnte er gewisse Eigenschaften erlangen. So konnte er sich nach oben teleportieren, Löcher und Brücken bauen, böse Monster verbrennen, Schlüssellöcher aufschließen und sogar fliegen. Mit diesen Mitteln, dachte er sich, müßte es doch möglich sein, seinen Papa zu erreichen.

Hier setzt die Handlung ein! Sie befinden sich vor dem Eingang der ersten Höhle und müssen nun versuchen, mit den Ihnen zur Verfügung stehen Mitteln (und Früchten) Blob zu seinem Papa zu bringen, bzw. in die Höhle zu gelangen. Blob muß jedoch zuerst viele Goldstücke aufnehmen, bevor er in den nächsten Raum gelangen kann. Zudem findet er öfter Säcke, in denen weitere Früchte zu finden sind.

Bedienung

Das Spiel kann wahlweise mit dem Joystick oder der CX-85 Tastatur bedient werden. Man steuert beim Joystick links/rechts, bei der Tastatur mit den Tasten 4/6. Man muß zum Auswählen einer Fruchtsorte den Joystick nach unten oder bei der CX-85 die Taste 2 benutzen. Um eine Frucht zu essen, das heißt Ihre Wirkung auszulösen, muß beim Joystick der Knopf, bei der CX-85 die Enter-Taste gedrückt werden. Achtung! Sollten Sie eine Funktion auslösen, die sie an dieser Stelle nicht benutzen können, oder nicht brauchen, ist diese weg - gegessene Eier kann man ja auch nicht wieder ausspucken.

Früchte gibt es folgende: Cherry (Kirsche), Lemon, Orange, Strawberry (Erdbeer), Banana und Mango. Ist man eine der Früchte, wird je nach Fruchtsorte einer der folgenden Funktionen ausgeführt: Monster/Strauch/Eiszapfen verbrennen, Teleportieren, Schlüssellöcher aufmachen, Fliegen und Brücke bauen. Zu beachten ist dabei, daß man die Funktion genau neben der Stelle ausführen muß, an der sie wirken soll (Schlüssellöcher kannn man ja auch nicht aus der Entfernung aufmachen). Das Fliegen wird durch eine Joystick/CX-85 Bewegung nach links oder rechts gestoppt. Beim Teleportieren taucht Blob eine Ebene weiter oben auf, sofern diese nicht dicker als einen Mauerblock ist. Hat man sich verrannt, hat man die Möglichkeit mit der ESC-Taste den Level nochmal zu spielen, jedoch mit einem seiner fünf Leben weniger. Zum Starten

des Programmes den File BLOB.TB anwählen, oder aber das Programm im Listingteil unter Turbobasic eintippen, abspeichern, starten und losspielen. Die Programmdiskette mit dem fertigen Spiel können sie für DM 5,-- bei uns erhalten!

Kemal Ezcan

Money Raider

Sie haben es geschafft! Nach jahrelangen Vorarbeiten konnten Sie mit Hilfe Ihres genialen Planes bis in die volltechnisierte Verladehalle des berühmten Geldtransport-Unternehmens Harrots vordringen.

Und da stehen Sie nun, mehrere Etagen hoch türmen sich die Geldsäcke, die Sie so schnell wie möglich mitgehen lassen wollen. Allerdings taucht da ein kleines Problem auf: Auf den einzelnen Etagen fahren Greifer automatisch umher, um die Säcke zu verladen. Kommen Sie unter einen dieser Greifer, ist es um Sie geschehen.

Bedienung

Das Spiel kann wahlweise mit dem Joystick oder der CX-85 Tastatur bedient werden. Man steuert beim Joystick links/rechts, bzw. bei einem Aufzug Knopf drücken und hoch/runter, bei der CX-85 Tastatur mit den Tasten 4/6, beim Aufzug einfach 2/8.

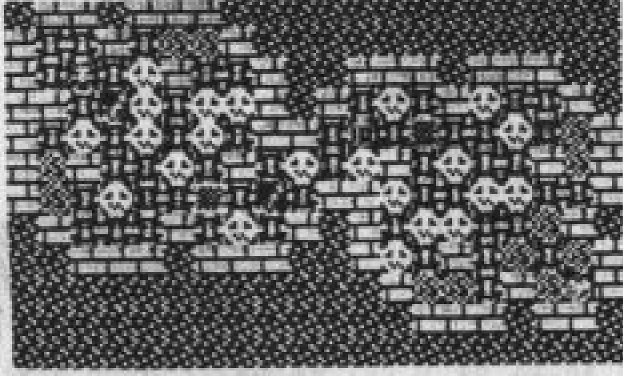
Geschafft ist ein Raum, wenn alle Säcke geschnappt worden sind. Es folgt dann anschließend ein nächster Laderaum, mit gefährlicheren Greifern u.s.w.

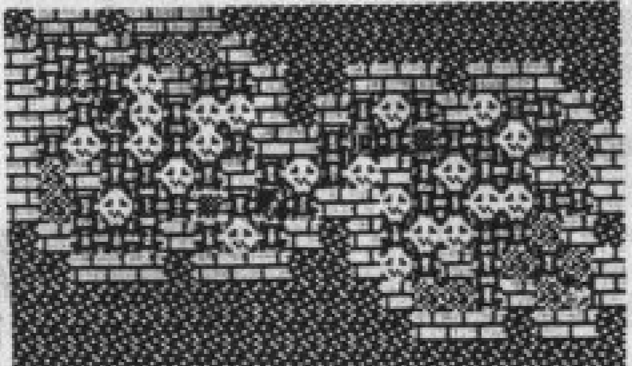
Zum Starten des Programmes den File MONEY.TB auf der Programmdiskettenvorderseite anwählen, oder aber das Programm im Listingteil unter Turbobasic eintippen, abspeichern, starten und losspielen. Sollten sie die Programmdiskette erwerben wollen, können sie diese bei uns für DM 5,-- erhalten!

Kemal Ezcan

ZONG-Game Chset

Viele von Ihnen sind sicherlich dazu in der Lage, interessante Spiele zu schreiben, scheitern aber daran, eine Grafik zu definieren. AB sofort gibt es dafür Abhilfe: Der ZONG-Game Zeichensatz ist da. Der ZONG-Game Zeichensatz läßt sich in Grafikmode eins oder zwei verwenden und enthält eine Menge Figuren, Wände, Gegenstände, Leitern und Effekte. Mit ein bißchen Tüftelei lassen sich eine Menge verschiedener Grafiken damit erzeugen.





Geben Sie zunächst das Turbobasic Listing ein und speichern es auf Diskette ab. Nach starten des Programmes generiert es das File ZONGGAME.CHR auf der Diskette. Dieses File kann dann mit folgenden Befehlen in eigene Programme eingebaut werden:

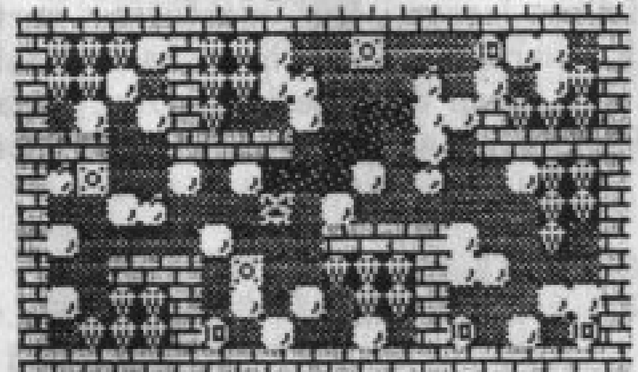
```
10 PAGE=144:CHS=PAGE*256
20 OPEN #1,4,0,"D:ZONGGAME.CHR"
30 BGET #1,CHSET,1024
40 CLOSE#1
```

Um nach einem GRAPHICS-Befehl den Zeichensatz sichtbar zu machen, müssen Sie nur noch POKE 756,PAGE ausführen, und schon können Sie alle Figuren benutzen.



Da dieser Zeichensatz universal einsetzbar ist, werden die Programme der nächsten ZONG-Ausgaben darauf zurückgreifen. Dies verkürzt dann die gedruckten Listings um einige Zeilen.

Achten Sie in diesem Zusammenhang auch auf unseren Wettbewerb am Ende des Heftes! Viele Wertvolle Preise sind zu gewinnen ...



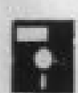
Nun noch ein Hinweis für Besitzer der Programmdiskette: Hier befindet sich sowohl das Generator-Programm als auch der fertige Zeichensatz bereits auf der Diskette. Als Veranschaulichung der Möglichkeiten finden Sie das Programm ZGDEMO.TB, das Ihnen einige Screenshots zeigt, die mit dem Zeichensatz erstellt wurden. Wer den ZONG-Grafikeditor II (aus Heft 12/89) benutzt, findet zusätzlich einen Auswahlscreen in Grafikmodus 2 unter dem Namen ZONGGAME.AWS vor.

Kemal Ezcan

Lost In The Antarctic

Sie haben es als Student unter Ihrem besessenen Professor schon nicht leicht. Schließlich hat er es sich in den Kopf gesetzt, ausgerechnet in der Antarktis nach verschollenen Yeti-Tieren zu suchen. Ihrer Ansicht nach könnte man ebenso auf dem Mars nach Kamelen suchen.

Leider hat Ihr lieber Professor auch noch ein wenig Pech. Flog Ihm bei einem harten Schneesturm doch die gesamte Ausrüstung um die Ohren und in die ewigen Weiten des Eises. Pech hatten Sie allerdings auch, den Sie sind Mitglied seiner Expedition. Glücklicherweise ist das Funkgeraät aufgrund seiner Schwere nicht von dannen getragen worden, so daß



man das Versorgungschiff um Nachschub anfunken kann. Dieses schickt auch gleich drei Hubschrauber los, doch zum Landen ist das Wetter zu schlecht.

Da hat Ihr lieber Professor eine fürchterlich geniale Idee. Er schickt Sie raus, um mit einem Schneewagen alle Pakete aufzufangen, die die Hubschrauber aus der Höhe herabfallen lassen. Gar nicht so einfach, werden Sie schon bald feststellen, doch das Überleben der Expedition hängt von Ihrem Können ab.

Bedienung

Das Spiel kann wahlweise mit dem Joystick oder der CX-85 Tastatur bedient werden. Man steuert beim Joystick links/rechts, bei der Tastatur mit den Tasten 4/6 für die langsame Fahrt. Muß es einmal etwas schneller gehen, so kann man schneller fahren, indem man beim Joystick den Knopf drückt und steuert, oder bei der CX-85 die Tasten 7/8 benutzt. Hat man eine gewisse Anzahl an Paketen gefangen, gelangt man das nächste Mal in einen höheren Level.

Wird im Titelbild die ESC-Taste des Computers gedrückt, so erfolgt ein Neustart mit einfachstem Level. Ansonsten steigert sich die Fallgeschwindigkeit mit jedem bestandenen Level. Die Diskette muß während des gesamten Spieles in der Station verbleiben und darf nicht schreibgeschützt sein.

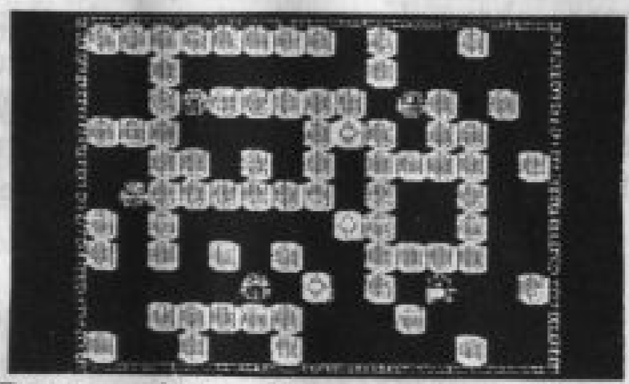
Alexander Klinner

Hinweis

Dieses Programm befindet sich nur auf der Programmdiskette! Diese können Sie für nur DM 5,-- bei KE-SOFT bestellen. Benutzen Sie bitte den Bestellschein am Ende des Heftes.

PD-Bonus: Pungo

Pungo, ein kleiner roter Pinguin, lebte einst friedlich in seinem Land, das nur aus Eis bestand. Eines



Tages aber kamen die bösen Snowbees und wollten Pungo vertreiben. Da Pungo sein Land liebt, läßt er sich das nicht gefallen, und versucht nun, die Snowbees zu vernichten.

Spielablauf

Sie übernehmen die Rolle von Pungo und müssen versuchen, sich gegen die Snowbees zu wehren. Um einen Snowbee zu zerstören, gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Pungo kann einfach den Eisblock, in dem sich der Snowbee versteckt, zerstören.

2. Pungo kann einen Eisblock auf ihn schieben und ihn so gegen die Wand oder einen anderen Eisblock drücken.

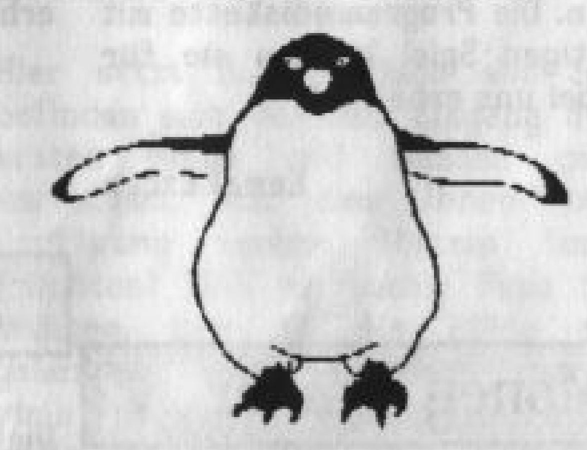
3. Pungo kann an der Wand wackeln. Steht ein Snowbee an der Wand, wird er nun für kurze Zeit bewußtlos. In dieser Zeit kann Pungo ihn sich einfach schnappen, da er wehrlos ist.

Berührt Pungo einen Snowbee, der nicht bewußtlos ist, oder tritt in eine Pfütze (ab Level 11), verliert er ein Leben. Die Pfützen können beseitigt werden, indem ein Eisblock über sie geschoben wird.

Am Anfang jeder Runde blinken die Steine, in denen sich Snowbees verstecken, kurz auf. Erst im richtigen Moment schlüpfen die Snowbees aus den Steinen, also Vorsicht!

Im Eisland liegen außerdem drei Diamanten, die Pungo einen Bonus bringen, wenn er alle drei in eine Reihe schiebt und dann die Runde erfolgreich beendet. Dies ist der Fall, wenn alle Snowbees vernichtet sind. Doch Achtung: Der letzte Snowbee ist besonders agressiv!

Nach jeder Runde und bei Spielende werden die erreichten Punkte gezeigt: Vernichtete Snowbees, vernichtete Snowbees in Eisblöcken und evtl. der Bonus für drei Diamanten. Alle 10000 Punkte bekommt Pungo ein Bonusleben!



Pungo wird per Joystick in Port eins gesteuert, per Feuerknopf wird geschoben, gewackelt und zerstört. Beim Titelbild kann der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden.

Achtung: Auch dieses Programm befindet sich nur auf der Programmdiskette!

Kemal Ezcan



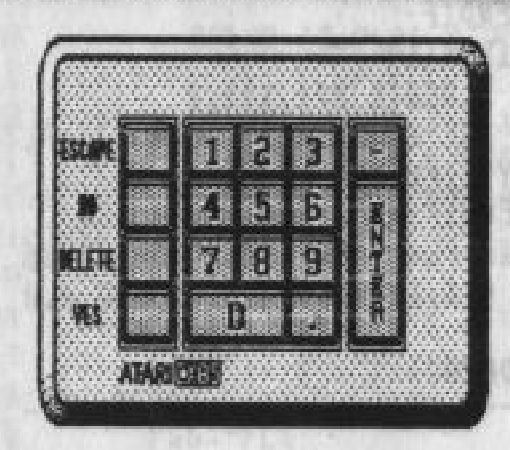
haben ein selbstgeschriebenes Programm in Ihrer Schublade liegen? Sie programmieren für den XL/XE? Sie haben neue Interessante Ideen?

Senden Sie uns Ihr Werk! Eine lauffähige Diskette zusammen mit einer kleinen Beschreibung und ab geht die Post an die Redaktion!

Wenn wir Ihr Programm veröffentlichen, ist ein Honorar bis zu DM 500,-- und mehr kein Problem! Machen Sie mit!

Ihr ZONG-Team.

Atari CX-85 Zehnertastatur

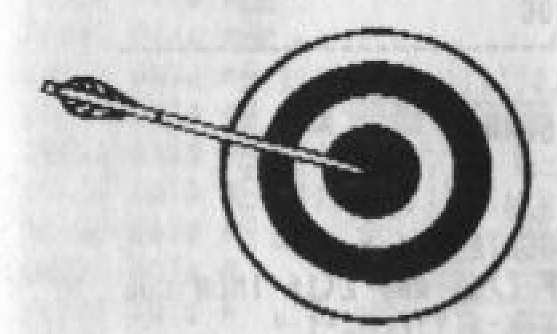


Neu aus den USA importiert!

Diese Zehnertastatur wird einfach an den Joystickport Ihres Atari gesteckt. Die mitgelieferte Software sowie die ausführliche deutschte Beschreibung erklären die Bedienung genau. Verschiedene Beispielprogramme demonstrieren die Einsatzmöglichkeiten. Auch die Abfrage für Ihre eigenen Programme ist ein Kinderspiel. Nutzen Sie die neuen Möglichkeiten!

Die meisten Spiele, die Sie in ZONG finden, lassen sich mit dieser Zehnertastatur wesentlich präziser steuern, als mit einem herkömmlichen Joystick. Auch das Eintippen von DATA-Zeilen wird hiermit zum Kinderspiel.

Unser ständig steigendes Angebot an Software für die CX-85 läßt keine Wünsche offen!



Ein echter Volltreffer!

Mit **The Bookkeeper** können Sie eine komplette Buchführung mit Ihrem XL/XE betreiben. Der Frosch Drag hüpft jetzt auch auf Ihr CX-85 Kommando, und zwar supergenau! Bei Zador II können Sie mit der CX-85 neue Highscores erzielen!

Nur DM 29,80

```
0 ------------------------------
1 REM SUPER DIRECTORY (TURBOBASIC)

2 ------------------------------
10 ? "DISK EINLEGEN, DANN TASTE DR
UECKEN."
20 GET A
30 OPEN #1,8,0,"D:SUPDIR.COM"
40 FOR I=1 TO 600
50   READ A:PUT #1,A
60 NEXT I
70 CLOSE #1
80 DATA 255,255,0,96,75,98,32,203,
97,32,134,97,169,12,141,252,2,76,3
2,244
90 DATA 162,255,142,252,2,236,252,
2,240,251,173,252,2,142,252,2,162,
45,76,133
100 DATA 249,24,101,228,133,228,14
4,2,230,229,96,24,101,230,133,230,
144,2,230,231
110 DATA 96,41,255,8,41,127,201,96
,176,6,233,31,176,2,105,96,40,16,2
,9
120 DATA 128,96,160,27,189,126,96,
145,230,136,169,82,192,24,240,16,1
92,20,240,12
130 DATA 192,16,240,8,192,12,240,4
,192,3,208,3,189,125,96,145,230,13
6,208,226
140 DATA 189,124,96,145,230,169,40
,76,45,96,81,87,69,65,83,68,90,88,
67,169
150 DATA 124,162,0,129,230,169,1,7
6,45,96,160,1,32,51,98,169,2,32,45
,96
160 DATA 76,133,96,200,152,72,136,
177,228,160,2,32,51,98,104,168,177
,228,160,0
170 DATA 32,60,98,169,3,32,45,96,7
6,133,96,169,76,133,228,169,98,133
,229,56
180 DATA 165,207,229,206,170,202,4
8,8,169,16,32,35,96,76,199,96,165,
88,133,230
190 DATA 165,89,133,231,169,125,32
,45,96,162,0,134,203,32,76,96,160,
27,185,106
200 DATA 97,145,230,136,16,248,169
,40,32,45,96,162,3,32,76,96,165,20
3,197,205
210 DATA 240,101,169,0,133,208,165
,203,197,206,208,15,169,128,133,20
8,160,3,177,228
220 DATA 133,218,200,177,228,133,2
19,32,133,96,160,0,177,228,32,144,
96,160,5,56
230 DATA 177,228,32,55,96,69,208,1
62,0,129,230,32,139,96,200,192,13,
208,3,32
240 DATA 133,96,192,16,208,229,32,
133,96,160,3,32,157,96,160,1,32,15
7,96,56
250 DATA 165,207,101,203,229,206,3
2,144,96,169,16,32,35,96,169,12,32
,45,96,230
260 DATA 203,208,149,162,6,76,76,9
6,124,115,116,124,110,97,109,101,0
,0,0,0
270 DATA 124,101,120,116,124,17,11
5,116,124,108,101,110,124,102,3,12
4,169,10,133,205
280 DATA 169,0,133,206,133,207,32,
185,96,32,14,96,201,28,240,48,201,
15,240,24
290 DATA 201,14,240,6,32,203,97,76
,134,97,165,207,240,231,198,207,16
5,206,240,222
300 DATA 198,206,16,218,166,207,23
2,224,64,240,214,134,207,166,206,2
32,228,205,240,202
310 DATA 134,206,208,198,96,133,21
1,165,1,141,1,3,169,0,141,4,3,169,
4,141
320 DATA 5,3,169,82,141,2,3,169,10
5,141,10,3,169,1,141,11,3,169,76,1
33
330 DATA 230,169,98,133,231,169,8,
133,203,32,83,228,48,54,169,0,133,
228,169,4
340 DATA 133,229,162,8,160,0,177,2
28,145,230,160,15,177,228,145,230,
136,208,249,169
350 DATA 16,32,45,96,169,16,32,35,
96,230,211,202,208,226,238,10,3,20
8,3,238
360 DATA 11,3,198,203,208,199,160,
1,96,72,32,60,98,104,74,74,74,74,4
1,15
370 DATA 9,16,201,26,144,2,105,6,5
,208,145,230,136,96,224,2,225,2,0,
96
```

```
0 ------------------------------
1 REM BLOB (TURBOBASIC)
2 ------------------------------
10 EXEC INIT
20 DO
30   EXEC TITEL
40   M=5:P=0:LVL=1
50   REPEAT
60     EXEC NEWLEVEL
70     EXEC PLAY
80     IF KFLG
90       EXEC KAPUTT:POKE 764,255
100     ELSE
110       EXEC GESCHAFFT
120     ENDIF
130   UNTIL M=0 OR LVL=13
140   IF LVL=13
150     EXEC YEAH
160   ELSE
170     EXEC GAMEOVER
180   ENDIF
190 LOOP
300 ------------------------------

310 PROC PLAY
315   REPEAT
320     POKE 77,0:ST=STICK(0):STR=
STRIG(0):ST1=15:XR=0:IF STRIG(1)=0
 THEN ST1=STICK(1)
330     IF ST=13 OR ST1=10 THEN EX
```

```
EC SELECT:FOR I=30 TO 10 STEP -10:
SOUND 0,I,10,10:PAUSE 3:NEXT I:SOU
ND 0,0,0,0
340    IF (ST=11 OR ST1=1) AND X>
0 THEN XR=-1
350     IF (ST=7 OR ST1=3) AND X<1
9 THEN XR=1
360    IF XR
370       LOCATE X+XR,Y,Z
380       IF Z>11 AND Z<16 THEN KF
LG=1
390       IF Z=32 OR Z=136 OR Z=13
7
400         COLOR 32:PLOT X,Y:X=X+
XR
410         COLOR 134+(XR=-1):PLOT
 X,Y
420         FOR I=150 TO 0 STEP -5
:SOUND 0,I,10,I/20:NEXT I
425         EXEC GEGS
430       ELSE
440         XR=0
450       ENDIF
460    ENDIF
470    IF NOT XR THEN COLOR 133:P
LOT X,Y
480    EXEC DOWN
490    IF STRIG(0)=0 OR ST1=14 TH
EN EXEC FEATURE
500    IF PEEK(20)>50
510       POKE 20,PEEK(20)-50
520       SEC=SEC-1:IF SEC<0 THEN
SEC=59:MIN=MIN-1
530       IF MIN<0 THEN MIN=0:SEC=
0:KFLG=1
540       POSITION 7,0:? #6;MIN:PO
SITION 9,0
550       IF SEC>9:? #6;SEC:ELSE :
? #6;"0";SEC:ENDIF
560    ENDIF
960    IF PEEK(764)=28 THEN KFLG=
1
970    IF X=AX AND Y=AY THEN GFLG
=1
980  UNTIL KFLG OR GFLG
990 ENDPROC
1000 ------------------------------
-
1010 PROC GEGS
1020  IF Z=136:P=P+50:EXEC SCPRI:
ANZ=ANZ-1:FOR I=10 TO 0 STEP -1:FO
R U=1 TO 5
1025         SOUND 0,I*10,10,I:SOU
ND 0,I*20,10,I:NEXT U:NEXT I:ENDIF
1030  IF Z=137:P=P+100:EXEC SCPRI
:ANZ=ANZ-1:FOR I=1 TO 6:READ A:W(I
)=W(I)+A:SOUND 0,I*10,10,12-I*2:PA
USE 2:NEXT I
1040     FEAT=FEAT-1:EXEC SELECT:E
NDIF
1050  IF ANZ=0 THEN COLOR 32:PLOT
 BX,BY
1060 ENDPROC
1100 ------------------------------
-
1110 PROC DOWN
1115  TH=0:L=10
1116  REPEAT
1120     IF Y<10
1130        LOCATE X,Y+1,Z:FLG=0
1140        IF Z>11 AND Z<16 THEN K
FLG=1
1145        IF Z=138 THEN COLOR 32:
PLOT X,Y+1
1150        IF Z=32 OR Z=136 OR Z=1
37
1160           COLOR 32:PLOT X,Y:Y=Y
+1:COLOR 133:PLOT X,Y:FLG=1
1170           FOR I=TH TO TH+20:SOU
ND 0,I,10,L:SOUND 1,TH+1,10,L:L=L-
0.2*(L>0):NEXT I:TH=TH+10
1180           EXEC GEGS
1185        ENDIF
1190     ELSE
1200        KFLG=1
1210     ENDIF
1220  UNTIL FLG=0 OR KFLG
1230  IF TH>0 THEN FOR I=15 TO 0
STEP -0.5:SOUND 0,200,8,I:SOUND 1,
250,8,I:NEXT I
1240 ENDPROC
1500 ------------------------------

1510 PROC FEATURE
1520  IF W(FEAT)>0
1530     ON FEAT EXEC TELE,BRIDGE,
KEY,HOLE,BURN,FLY
1540     W(FEAT)=W(FEAT)-1:FEAT=FE
AT-1:EXEC SELECT:EXEC GEGS
1550  ENDIF
1560 ENDPROC
1600 ------------------------------
-
1610 PROC TELE
1620  FLG=0:TY=Y
1630  REPEAT
1640    TY=TY-1
1650    IF TY>0
1660      LOCATE X,TY,Z
1670      IF Z<>32 AND Z<>136 AND
 Z<>137 AND (Z<12 OR Z>15) THEN FL
G=1
1680    ENDIF
1690  UNTIL TY=0 OR FLG=1
1710  TY=TY-1
1720  IF TY>0
1730    LOCATE X,TY,Z
1740    IF Z=32 OR Z=136 OR Z=137
 THEN FLG=FLG+1
1750    IF Z>11 AND Z<16 THEN FLG
=1:KFLG=1
1760  ENDIF
1780  IF FLG=2
1790    COLOR 131:PLOT X,Y:FOR I=
15 TO 0 STEP -0.1:SOUND 0,RAND(50)
,10,I:NEXT I
1800    COLOR 32:PLOT X,Y:Y=TY:PA
USE 20
1810    COLOR 133:PLOT X,Y:FOR I=
0 TO 150 STEP 2:SOUND 0,I,12,10:NE
XT I:SOUND 0,0,0,0
1815  ENDIF
1820 ENDPROC
1900 ------------------------------
-
1910 PROC BRIDGE
1920  FLG=0:Z=32
1925  IF X>0
1930    LOCATE X-1,Y+1,Z
1940    IF Z=32 THEN COLOR 138:PL
OT X-1,Y+1:FLG=1
1942  ENDIF
1945  IF X<19
1950    LOCATE X+1,Y+1,Z
1960    IF Z=32 THEN COLOR 138:PL
OT X+1,Y+1:FLG=1
1970  ENDIF
1980  IF FLG THEN FOR I=200 TO 25
0:SOUND 0,I,12,12:NEXT I:SOUND 0,0
,0,0
1990 ENDPROC
2000 ------------------------------
-
2010 PROC KEY
2015  FLG=0
2020  IF X>0
2030    LOCATE X-1,Y,Z
2040    IF Z=139 THEN COLOR 32:PL
OT X-1,Y:FLG=1
2050  ENDIF
2060  IF X<19
2070    LOCATE X+1,Y,Z
2080    IF Z=139 THEN COLOR 32:PL
OT X+1,Y:FLG=1
2090  ENDIF
2100    Z=0:IF FLG=1 THEN FOR I=15
TO 0 STEP -0.1:SOUND 0,40,12,I:NEX
T I
2110 ENDPROC
2200 ------------------------------
-
2210 PROC HOLE
2220  IF Y<10
2230    LOCATE X,Y+1,Z
2240    IF Z<>32
2250      COLOR 32:PLOT X,Y+1
2260      FOR I=150 TO 0 STEP -5:
SOUND 0,I,8,10:NEXT I:SOUND 0,0,0,
0
2270    ENDIF
2280  ENDIF
2290  Z=32
2295 ENDPROC
2300 ------------------------------

2310 PROC BURN
2320  FLG=0
2330  IF X>0
2340    LOCATE X-1,Y,Z
2350    IF Z>11 AND Z<16 THEN COL
OR 129:PLOT X-1,Y:FLG=-1
2360  ENDIF
2370  IF X<19
2380    LOCATE X+1,Y,Z
2390    IF Z>11 AND Z<16 THEN COL
OR 129:PLOT X+1,Y:FLG=1
2400  ENDIF
2410    Z=0:IF FLG<>0:SOUND 0,250,8
,10:PAUSE 20:SOUND 0,0,0,0
2420    COLOR 32:PLOT X+FLG,Y
2430  ENDIF
2440 ENDPROC
2500 ------------------------------

2510 PROC FLY
2515  REPEAT :UNTIL STRIG(1)=1
2520  FLG=-1
```

```
2530  REPEAT
2540    IF Y+FLG>0 AND Y+FLG<11
2550     LOCATE X,Y+FLG,Z
2560     IF Z=32 OR Z=136 OR Z=1
37
2570       COLOR 32:PLOT X,Y:Y=Y
+FLG
2580       COLOR 130:PLOT X,Y
2585       FOR I=100 TO 0 STEP -
5:SOUND 0,1,8,10:NEXT I:SOUND 0,0,
0,0:PAUSE 3:EXEC GEGS
2590     ELSE
2600      FLG=-FLG
2610     ENDIF
2620   ELSE
2630     FLG=-FLG
2640   ENDIF
2650   ST=STICK(0):ST1=15:IF STR
IG(1)=0 THEN ST1=STICK(1):XR=0
2660   IF (ST=11 OR ST1=1) AND X
>0 THEN XR=-1
2670   IF (ST=7 OR ST1=3) AND X<
19 THEN XR=1
2680   IF XR THEN LOCATE X+XR,Y,
Z
2690  UNTIL XR<>0 AND (Z=32 OR Z=
136 OR Z=137)
2700  Z=0
2710 ENDPROC
9999 ----------------------------
-
10000 DATA *              ;;;;*
10005 DATA *   /  /   / ;;;;;*
10010 DATA *      )       ;;  *
10015 DATA *              ;;  *
10020 DATA *        /   L     *
10025 DATA *))))))))))  )))))))*
10030 DATA *))))))))))))))))))))*
10035 DATA *))))))))    )))))))*
10040 DATA *))))))))))))))))))))*
10045 DATA *))))))))))))))))))))*
10050 DATA 0,5,4,19,4,19,5,8,178,0
,0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,3
10060 ----------------------------
--
10100 DATA *=                ==*
10105 DATA *=              / =*
10110 DATA *= ;;; ;;;; ;;;;;;;;=*
10115 DATA *= == ===  ==== /=*
10120 DATA *=     L      /    *
10125 DATA *= ;;;;;; ;;;;  ;;  *
10130 DATA *= ==    ==   ==;  *
10135 DATA *     '   ==  ==   *
10140 DATA * , / ;;; /=  ==   *
10145 DATA *;;;;;;===;;;=====;;*
10150 DATA 0,9,6,19,8,19,9,8,146,0
,0,1,0,0,1,2,0,0,2,0,1
10160 ----------------------------
--
10200 DATA *                  [*
10205 DATA *;;;;;;;;;;;;;;;;;;;*
10210 DATA *== /== === === /==*
10215 DATA *=  ==/ ==   ==  =*
10220 DATA *=  =;;   L  ==   *
10225 DATA *=;;;===; ;;;;;;;;;;*
10230 DATA *== /== == == ==  *
10235 DATA *==  =  == =  ==  *
10240 DATA *=   /  =   =    [*
10245 DATA *=;;;;;;;=;;;;;;;;;=*
10250 DATA 0,1,9,19,1,19,1,182,178
,0,1,0,2,0,0,3,4,1,1,1,4
10260 ----------------------------
--
10300 DATA *        / ;));/     *
10305 DATA * ;; ;;;;;   ));;;;;  *
10310 DATA * ))))    ; /))))/   *
10315 DATA *   ))) /;)    /   [*
10320 DATA * /      ;)  /   ; ;;*
10325 DATA *;;; ;/   /  ;  ); ))*
10330 DATA *))/ ); ;; )  )  ;*
10335 DATA *)) )); ;; )  )  ;*
10340 DATA *   ))) / ;)/ ' /)*
10345 DATA *;;;;;))));;;;)) ;;;;;)*
10350 DATA 0,9,14,19,4,19,4,120,20
,3,1,0,1,0,4,1,2,0,0,1,0
10360 ----------------------------
--
10400 DATA *L  /     /,       =*
10405 DATA *eeeeeeee eeeeeeee e*
10410 DATA *===  ==-========= =*
10415 DATA *=/      ===   _/ L =*
10420 DATA *eeeeeeeeeeeeeeeeeeee*
10425 DATA *=/ /  , / ' /  /=*
10430 DATA *eeeeeeeeeeeeeeeeeeee*
10435 DATA *     ,  L      /  =*
10440 DATA *eeeeeeeeeeeeeee eeeeee*
10445 DATA *====================*
10450 DATA 0,0,10,0,1,0,1,56,52,2,
1,1,0,1,1,1,0,1,2,4,2
10460 ----------------------------
--
10500 DATA *    =/' '/    =   ( *
10505 DATA *e  eee eee   eeeeee*
10510 DATA *=/ =    ==  /=/  =*
10515 DATA *eee e    ee eeee e*
10520 DATA *= / =    /=  = /  =*
10525 DATA *e eee     eee eeeee e*
10530 DATA *=    =/   =/ =/  =*
10535 DATA *e e eeeee eee eeee e*
10540 DATA *=/= L , ,/,/=   '  =*
10545 DATA *eeeeeeeeeeeeeeeeeeee*
10550 DATA 0,1,14,18,1,19,1,230,16
4,1,0,1,0,2,1,5,1,0,0,2,2
10560 ----------------------------
--
10600 DATA *===      /==   '   /=*
10605 DATA *eeeeeeeeeeeeeeeeeeee*
10610 DATA *=/      =/   /=  =*
10615 DATA *eeeeeeeeeeeee eee  e*
10620 DATA *===      === ===/  =*
10625 DATA *=/   '    /=   /=====*
10630 DATA *ee eeeeeeee eeeeeee*
10635 DATA *====================*
10640 DATA *              L   /=*
10645 DATA *eeeeeeeeeeeeeeeeeeee*
10650 DATA 0,9,10,19,5,19,5,52,50,
3,2,0,0,0,3,0,0,1,3,1,0
10660 ----------------------------
--
10700 DATA *      /' /      eee [*
10705 DATA */e   ee e e/'  ,/ e*
10710 DATA *ee '   e  eee eee [*
10715 DATA * eee    e     e   /e*
10720 DATA *    _ /eeeeeeee ,  ee*
10725 DATA */e      eeeee      ee e*
10730 DATA *ee, e     / /eee  /e*
10735 DATA *     eee eeeeeeeeeeeee*
10740 DATA *  /'     / ,L      [*
```





Ja, ich möchte die Vorteile des ZONG-Abos nutzen und ZONG ab der nächsten Ausgabe regelmäßig im Abo beziehen! Ich möchte folgendes Programm als Abobonus haben (siehe Liste):

____

Den Gesamtbetrag in Höhe von

☐ DM 35,-- (1/2 Jahr Heft)

☐ DM 55,-- (1/2 Jahr Heft+Disk)

☐ DM 100,-- (1/1 Jahr Heft+Disk)

bezahle ich ...

☐ per Scheck (beiliegend)

☐ per Nachnahme (+NN-Gebühr)

Meine Adresse:

____
Name

____
Straße, Nr

____
PLZ, Ort

Ausschneiden und einsenden an:

KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

```
10745 DATA *@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@*
10750 DATA 0,8,12,19,8,19,8,8,118,
3,1,0,0,2,2,2,0,1,2,4,1
10760 ----------------------------------
--
10800 DATA *????? ?  ????? ?????*
10805 DATA */  ?_?????? / ? ?*
10810 DATA *?? _?? ?  ?? ?? ? ??*
10815 DATA *?  / ? ?? _ /   / ?*
10820 DATA *? ?? ? ?  / ??  ?? ?*
10825 DATA *?  ? /  ?? ??   ? ?*
10830 DATA *   ?? /  ?   /  _*
10835 DATA * ??     ?? ???? ?? /*
10840 DATA *  ??? / _?  L  L ?*
10845 DATA *????????? ??? ??? ???*
10850 DATA 0,9,12,19,2,19,2,12,120
,3,1,0,0,0,1,2,0,1,1,0,4
10860 ----------------------------------
--
10900 DATA *??? ?/?  ?? ?? ??? ?*
10905 DATA * ??  ??  ?? ?/??/  ?*
10910 DATA * _?/  ?/ ?? ?? /?? ?*
10915 DATA *? ???/?? ?  ?/ ?? ??*
10920 DATA * ?? ?? ? ?  /?  / ??*
10925 DATA *           _/ ??? ??/?*
10930 DATA * ?? ??/??/?? /_/? ? *
10935 DATA *???    ?  ??/?? ??/_?*
10940 DATA *?/_ /?? /? ?/?   ??/?*
10945 DATA *?? ??? ???  ???  ?? *
10950 DATA 0,3,15,19,3,19,3,12,120
,1,2,0,2,2,0,1,1,0,3,2,6
10960 ----------------------------------
--
11000 DATA *??/?? /?/??/?_ ??/??*
11005 DATA *? ?? ????/_? ?/_ ?/ *
11010 DATA *? /_/??/?? ?/?? ? ??*
11015 DATA *  ? ? ??/_ ?? ? L ? *
11020 DATA *  ?  /_ ?? /_ ? ?/_?*
11025 DATA *??  /???_L ?? ?/??/?*
11030 DATA *? ? ??/? ?? ??/?  ?/*
11035 DATA * /_  ???/?? ?/???/??*
11040 DATA *??/?/ ?/???/??/_/??/*
11045 DATA *? ? ?? ? _ ?_?? ?_ ?*
11050 DATA 0,5,16,19,5,19,5,12,120
,2,1,1,1,3,2,3,1,0,3,4,2
11060 ----------------------------------
--
11100 DATA *  ? ????????????? ?*
11105 DATA * ??     ????????   ?*
11110 DATA *    ??    ???    ?*
11115 DATA *       ??? ,/,  ?  *
11120 DATA *    ??    ????  ??? *
11125 DATA *      ???  ,/,  ??? *
11130 DATA *          ?????  ????*
11135 DATA *    ????        ????*
11140 DATA *????        ,/, ?????*
11145 DATA *????????????????????*
11150 DATA 0,8,3,14,9,14,9,12,120,
1,0,0,0,0,0,1,0,0,1,2,1
11160 ----------------------------------
--
15000 DATA 1,16,16,40,52,44,82,110
,60
15010 DATA 2,0,93,127,107,62,107,1
19,62
15020 DATA 3,0,20,42,0,42,65,34,20

15030 DATA 4,0,0,0,60,90,126,231,1
26
15040 DATA 5,0,28,62,42,62,107,119
,62
15050 DATA 6,56,124,116,126,119,57
,30,0
15060 DATA 7,28,62,46,126,238,156,
120,0
15070 DATA 8,0,73,42,0,28,62,58,28

15080 DATA 9,0,0,60,24,60,126,126,
60
15090 DATA 10,255,189,195,129,0,0,
0,0
15100 DATA 11,126,102,66,66,102,66
,66,126
15110 DATA 12,0,98,21,8,40,84,16,4
0
15120 DATA 13,0,0,0,0,34,34,119,22
1
15130 DATA 14,126,52,52,56,24,24,1
6,16
15140 DATA 15,85,62,73,93,107,65,8
5,62
15150 DATA 27,251,251,251,0,191,19
1,191,0
15160 DATA 28,0,0,0,108,186,127,23
7,118
15170 DATA 29,239,125,187,254,223,
243,125,183
15180 DATA 30,127,236,159,249,183,
126,229,223
15190 DATA 31,126,129,129,133,133,
137,129,126
15200 DATA 32,255,255,255,207,54,2
17,119,190
15210 DATA 59,0,0,0,0,3,15,31,31
15220 DATA 60,0,0,0,0,192,240,248,
248
15230 DATA 61,49,107,254,255,224,2
07,127,31
15240 DATA 62,140,214,127,255,7,24
3,254,248
15250 DATA 65,0,0,8,24,20,44,52,24

15260 DATA 66,28,62,107,93,42,119,
62,0
15270 DATA 67,0,8,20,42,20,42,85,4
2
15280 DATA 68,0,0,0,60,90,126,231,
126
15290 DATA 69,0,28,62,42,62,107,11
9,62
15300 DATA 70,0,28,62,58,126,238,2
42,124
15310 DATA 71,0,56,124,92,126,119,
79,62
15320 DATA 72,0,0,0,0,28,62,58,28
15330 DATA 73,0,0,60,24,60,126,126
,60
15340 DATA 74,255,189,195,129,0,0,
0,0
15350 DATA 75,126,102,66,66,102,66
,66,126
15360 DATA 76,0,98,21,8,40,84,16,4
0
15370 DATA 77,0,0,0,0,34,34,119,22
1
15380 DATA 78,126,52,52,56,24,24,1
6,16
15390 DATA 79,0,85,62,73,93,107,85
,62
```

```
15400 DATA 91,251,251,251,0,191,19
1,191,0
15410 DATA 92,0,0,0,108,186,127,23
7,118
15420 DATA 93,239,125,187,254,223,
243,125,183
15430 DATA 94,127,236,159,249,183,
126,229,223
15440 DATA 95,126,129,129,133,133,
137,129,126
15450 DATA 96,255,255,255,207,54,2
17,119,190
15460 DATA 97,0,24,60,102,102,126,
102,0
15470 DATA 98,0,124,102,124,102,10
2,124,0
15480 DATA 99,0,60,102,96,96,102,6
0,0
15490 DATA 123,0,0,0,0,0,3,15,31
15500 DATA 124,0,0,0,0,0,192,240,2
48
15510 DATA 125,31,49,106,255,248,1
99,127,31
15520 DATA 126,248,140,86,255,31,2
27,254,248
15530 ----------------------------
--
15600 DATA 104,160,11,162,6,169,6,
32,92,228,96,173,54,6,208,30,172,5
3,6,185,55,6,141,244,2,173,52,6,14
1,54
15610 DATA 6,238,53,6,173,53,6,201
,4,208,5,169,0,141,53,6,206,54,6,7
6,95,228,10,0,0,140,144,140,144
15620 ----------------------------
--
15630 DATA 80,85,80,0,107,120,107,
0,80,85,80,0,128,143,128,0,80,85
15640 DATA 80,0,161,143,128,0,114,
0,107,114,107,95,107,85,107,80
15650 DATA 107,114,107,95,107,71,1
07,63,107,114,107,95,107,60,107,53

15660 DATA 63,0,71,80,71,0,80,85,8
0,0,85,95,107,80,107,80
15670 DATA 95,0,107,120,128,80,128
,80,120,0,128,143,161,80,143,80
15680 DATA 128,80,114,80,107,85,10
7,80,107,71,107,63,107,60,107,53
15690 DATA 63,0,71,80,107,0,85,0,8
0,0,85,95,107,120,128,143
15700 DATA 128,0,143,161,107,0,107
,0,161,0,0,0,0,0
15710 DATA 0,0,85,0,42,0,42,0,42,0
,85,0,42,0,42,0,42,0
15720 DATA 85,0,42,0,51,0,37,0,57,
0,28,0,28,0,57,0
15730 DATA 57,0,28,0,28,0,57,0,57,
0,28,0,28,0,45,0
15740 DATA 42,0,51,0,63,0,57,0,51,
0,57,63,67,0,85,0
15750 DATA 63,0,67,76,85,0,42,0,51
,0,57,63,76,0,60,0
15760 DATA 57,0,0,0,57,0,51,0,45,0
,42,0,37,0,45,0
15770 DATA 42,0,30,0,28,0,57,0,42,
0,45,51,57,63,67,76
15780 DATA 67,0,76,85,57,0,57,0,42
,0,0,0,0,0
31000 ----------------------------
--
31010 PROC TITEL
31020   POSITION 0,11:? #6;"press 
start to begin";
31030   REPEAT
31040   UNTIL PEEK(53279)=6
31050 ENDPROC
31100 ----------------------------
--
31110 PROC GAMEOVER
31120   POSITION 0,11:? #6;"    g
ame over     ";
31130   PAUSE 100
31140 ENDPROC
31150 ----------------------------
--
31160 PROC SCPRI
31170   POSITION 17-LEN(STR$(P)),0
:? #6;P
31180 ENDPROC
31200 ----------------------------
--
31210 PROC KAPUTT
31220   M=M-1:POSITION 4,0:? #6;M
31230   COLOR 132:PLOT X,Y
31240   FOR I=14 TO 0 STEP -2
31250     FOR U=1 TO 100
31260       SOUND 0,U,8,I
31270     NEXT U
31280   NEXT I
31290 ENDPROC
31300 ----------------------------
--
31310 PROC GESCHAFFT
31320   COLOR 32:PLOT X,Y
31330   P=P+500:EXEC SCPRI
31340   FOR I=150 TO 0 STEP -10:FO
R U=I+100 TO I STEP -5:SOUND 0,U,1
0,I/10:NEXT U:NEXT I
31350   LVL=LVL+1
31360 ENDPROC
31400 ----------------------------
--
31410 PROC NEWLEVEL
31420   RESTORE 9900+LVL*100
31430   FOR I=1 TO 10:READ P$:POSI
TION 0,I:? #6;P$(2,21):NEXT I
31450   READ X,Y,ANZ,BX,BY,AX,AY,A
1,A2
31460   FOR I=1 TO 6:READ A:W(I)=A
:NEXT I
31470   POKE 708,A1:POKE 710,A2:FE
AT=0:COLOR 133:PLOT X,Y:KFLG=0:GFL
G=0:MIN=2:SEC=0:POKE 20,0
31480   EXEC SELECT
31490 ENDPROC
31600 ----------------------------
--
31610 PROC SELECT
31620   FEAT=FEAT+1:IF FEAT>6 THEN
 FEAT=1
31630   POSITION 0,11:? #6;"0";W(F
EAT);" ";W$(FEAT*17-16,FEAT*17);
31660 ENDPROC
31700 ----------------------------
--
31710 PROC YEAH
31720   FOR I=4 TO 6
31730     COLOR 129:PLOT 16,I:SOUN
D 0,250,8,10:PAUSE 10
31740     COLOR 32:PLOT 16,I:SOUND
 0,0,0,0:PAUSE 5
31750   NEXT I
31760   FOR I=1 TO 128:A=ASC(T$(I,
I)):B=ASC(T$(I+128,I+128))
31770     IF A<>0 THEN T1=A:T1L=10

31780     IF B<>0 THEN T2=B:T2L=10

31790     FOR U=1 TO 15:SOUND 0,T1
,10,T1L:SOUND 1,T2,12,T2L:T1L=T1L-
(T1L>2):T2L=T2L-(T2L>2):NEXT U:NEX
T I
31800   SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,
0
31810 ENDPROC
32000 ----------------------------
--
32010 PROC INIT
32015   DIM P$(22),W(6),W$(102),T$
(256)
32020   PAGE=144:CHS=PAGE*256:POKE
 559,0
32030   MOVE 57344,CHS,512:MOVE 57
344,CHS+512,512:RESTORE 15000
32040   FOR C=1 TO 53:READ B:FOR I
=0 TO 7:READ A:POKE CHS+B*8+I,A:NE
XT I:NEXT C
32045   FOR I=0 TO 58:READ A:POKE
1536+I,A:NEXT I
32046   FOR I=1 TO 256:READ A:T$(I
,I)=CHR$(A):NEXT I
32050   GRAPHICS 18:POKE 709,198:P
OKE 711,28:POKE 708,10
32060   POSITION 3,0:? #6;"%5 00:0
0 00000"
32070   W$(1,17)="CHERRY
 "
32071   W$(18,34)="LEMON
  "
32072   W$(35,51)="ORANGE
 "
32073   W$(52,68)="STRAWBERRY
 "
32074   W$(69,85)="BANANA
 "
32075   W$(86,102)="MANGO
  "
32080   POKE 1588,8:MOVE ADR("
"),1591,4:A=USR(1536)
32090 ENDPROC
```

```
0 ----------------------------
1 REM MONEY RAIDER (TURBOBASIC)
2 ----------------------------
10 PAGE=144:CHS=PAGE*256:POKE 559,
0
20 MOVE 57472,CHS+128,344
30 FOR U=1 TO 14:READ C:FOR I=0 TO
 7:READ A:POKE CHS+C*8+I,A:NEXT I:
NEXT U
40 GOTO 660
```

```
50 ------------------------------
60 GRAPHICS 17:POKE 756,PAGE:POKE
710,20:POKE 709,118:POKE 708,190:P
OKE 711,24
70 POSITION 0,22:? #6;"LIVES:3":?
#6;"SCORE:0";
80 M=3:P=0:WT=4:LVL=20
90 ------------------------------
100 GOSUB 820:X=9:Y=18:H=169:L=0:S
CK=24:CTR=0:COLOR 35:PLOT X,Y
110 X1=5:X2=8:X3=11:X4=14:R1=1:R2=
1:R3=1:R4=1
120 COLOR 7:PLOT X1,5:PLOT X2,8:PL
OT X3,11:PLOT X4,14
130 L=0
140 ------------------------------
150 FOR W=1 TO 100:NEXT W
160 ST=STICK(0):XR=0:ST1=2:IF STRI
G(1)=0 THEN ST1=STICK(1)
170 IF (ST=11 OR ST1=1) AND X>2 TH
EN XR=-1:CHR=36
180 IF (ST=7 OR ST1=3) AND X<17 TH
EN XR=1:CHR=35
190 IF ST=15 AND ST1=2 THEN FOR W=
1 TO 9:NEXT W:GOTO 220
200 SOUND 0,1,8,4:COLOR H:PLOT X,Y
:X=X+XR:LOCATE X,Y,H:COLOR CHR:PLO
T X,Y:SOUND 0,0,0,0
210 IF H=138 THEN H=169:GOSUB 490
220 ------------------------------
230 SOUND 2,70,6,L:L=L-3*(L>0)
240 IF SCK=0 THEN 760
250 LOCATE X,Y-1,Z:IF Z=7 THEN 600
260 CTR=CTR+1:IF CTR=WT THEN CTR=0
:GOSUB 310:SOUND 1,10,10,10:SOUND
1,0,0,0
270 IF CTR>0 THEN FOR W=1 TO 20:NE
XT W
280 IF (STRIG(0)=0 OR ST1=6 OR ST1
=10) AND H=12 THEN GOSUB 520
290 SOUND 3,10,10,L1:L1=L1-4*(L1)0
)
300 GOTO 140
310 A=RAND(LVL)
320 IF X1=3 THEN R1=1
330 IF X1=16 THEN R1=-1
340 IF X2=3 THEN R2=1
350 IF X2=16 THEN R2=-1
360 IF X3=3 THEN R3=1
370 IF X3=16 THEN R3=-1
380 IF X4=3 THEN R4=1
390 IF X4=16 THEN R4=-1
400 IF A=0 THEN R1=-R1
410 IF A=1 THEN R2=-R2
420 IF A=2 THEN R3=-R3
430 IF A=3 THEN R4=-R4
440 IF A<4 THEN A=5:GOTO 320
450 COLOR 32:PLOT X1,5:PLOT X2,8:P
LOT X3,11:PLOT X4,14
460 X1=X1+R1:X2=X2+R2:X3=X3+R3:X4=
X4+R4
470 COLOR 7:PLOT X1,5:PLOT X2,8:PL
OT X3,11:PLOT X4,14
480 RETURN
490 ------------------------------
500 L=12:P=P+10:POSITION 6,23:? #6
;P
510 SCK=SCK-1:RETURN
520 ------------------------------
530 XR=0:LOCATE X,Y,Z
540 IF (ST=14 OR ST1=6) AND Y>4 TH
EN XR=-3
550 IF (ST=13 OR ST1=10) AND Y<18
THEN XR=3
560 IF XR THEN L1=12:COLOR H:PLOT
X,Y:Y=Y+XR:COLOR Z:PLOT X,Y
570 IF NOT XR THEN FOR W=1 TO 2:NE
XT W
580 RETURN
590 ------------------------------
600 COLOR 43:PLOT X,Y
610 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEX
T I
620 FOR I=15 TO 0 STEP -0.2:SOUND
0,I*5,8,I:SOUND 0,I*6,8,I:NEXT I
630 M=M-1:POSITION 6,22:? #6;M
640 IF M>0 THEN 90
650 GOTO 660
660 ------------------------------
670 IF P>HS THEN HS=P
680 GRAPHICS 17:POSITION 0,0:? #6;
"LAST SCORE ";P
690 ? #6;"HIGH SCORE ";HS
700 POKE DPEEK(560)+10,7
710 POSITION 4,5:? #6;"MONEY RAIDE
R"
720 POSITION 0,16:? #6;"PRESS STAR
T TO BEGIN"
730 IF PEEK(53279)<>6 THEN SETCOLO
R 0,RND(0)*3+4,8:GOTO 730
740 GOTO 50
750 ------------------------------
760 P=P+1000:POSITION 6,23:? #6;P
770 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEX
T I
780 FOR I=15000 TO 0 STEP -280:SOU
ND 0,I,10,I/1000:NEXT I
790 LVL=LVL-2:IF LVL<2 THEN LVL=2
800 WT=WT-1:IF WT<1 THEN WT=1
810 GOTO 90
820 ------------------------------
830 POSITION 0,0
840 ? #6;"[illegible]";
850 ? #6;"[illegible]";
860 FOR I=1 TO 5
870    ? #6;"[illegible]";
880    ? #6;"[illegible]";
890    ? #6;"%!!!!!!!!!!!!!!!!!&";
900 NEXT I
910 ? #6;"[illegible]";
920 ? #6;"[illegible]";
930 ? #6;"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!";
940 ? #6;"////////////////////";
950 ? #6;"////////////////////";
960 RETURN
970 DATA 1,119,238,221,187,119,0,2
55,255
980 DATA 3,24,24,19,126,216,20,116
,70
990 DATA 4,24,24,200,126,27,56,46,
98
1000 DATA 5,7,14,29,59,119,0,127,1
27
1010 DATA 6,119,238,221,187,118,12
,248,240
1020 DATA 7,24,24,60,36,102,66,66,
102
1030 DATA 8,0,0,0,0,0,0,1,3
1040 DATA 9,0,0,0,0,119,238,221,18
7
1050 DATA 10,60,24,36,126,122,251,
247,126
1060 DATA 11,60,102,90,90,36,36,36
,102
1070 DATA 12,179,205,179,205,179,2
05,179,205
1080 DATA 13,0,0,0,0,112,224,208,1
76
1090 DATA 14,96,192,128,0,0,0,0,0
1100 DATA 15,255,255,255,255,255,2
55,255,255
```

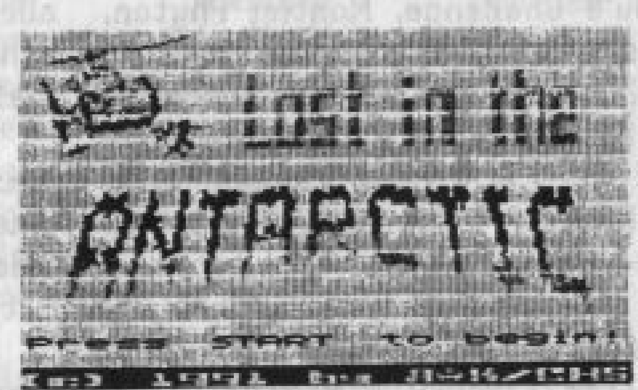
```
0 ------------------------------
1 REM ZONGGAME CHSET (TURBOBASIC)
2 ------------------------------
10 FOR I=1 TO 63
20   FOR U=0 TO 7
30     READ A
40     POKE 144*256+I*8+U,A
50   NEXT U
60 NEXT I
70 ? "DISK EINLEGEN, DANN TASTE."
80 GET A
90 OPEN #1,8,0,"D:ZONGGAME.CHR"
100 BPUT #1,144*256,1024
110 CLOSE #1
10000 DATA 60,126,219,219,255,195,
102,60
10010 DATA 60,126,219,219,255,231,
90,60
10020 DATA 60,126,219,189,231,195,
102,60
10030 DATA 60,126,219,153,255,215,
106,60
10040 DATA 24,24,0,126,153,36,36,1
02
10050 DATA 24,60,24,126,153,36,36,
102
10060 DATA 60,90,60,24,126,153,36,
102
10070 DATA 60,90,153,126,24,255,36
,102
10080 DATA 4,200,43,28,126,169,37,
68
10090 DATA 36,219,90,102,153,126,1
53,36
10100 DATA 153,102,56,158,125,24,1
26,153
10110 DATA 20,40,154,117,174,89,20
,40
```

```
10120 DATA 66,231,102,60,24,36,66,36
10130 DATA 36,24,102,219,219,165,36,66
10140 DATA 129,195,231,219,231,165,24,36
10150 DATA 36,90,102,126,219,219,165,129
10160 DATA 165,90,219,60,90,102,60,231
10170 DATA 85,34,28,62,107,127,42,85
10180 DATA 231,189,153,126,231,195,126,219
10190 DATA 126,219,153,153,255,102,66,231
10200 DATA 0,36,129,0,60,122,118,60
10210 DATA 56,84,254,84,84,40,40,16
10220 DATA 63,33,63,67,253,133,134,252
10230 DATA 24,60,24,36,66,66,36,24
10240 DATA 12,16,108,254,254,250,246,124
10250 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
10260 DATA 0,0,24,60,60,24,0,0
10270 DATA 56,124,162,170,170,162,124,56
10280 DATA 0,2,127,232,208,192,0,0
10290 DATA 2,6,6,12,92,56,80,232
10300 DATA 251,251,251,0,191,191,191,0
10310 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
10320 DATA 219,189,239,126,247,187,238,219
10330 DATA 249,251,243,0,61,187,159,0
10340 DATA 215,187,125,254,125,187,215,239
10350 DATA 189,129,24,219,219,24,129,189
10360 DATA 126,255,255,255,253,253,251,126
10370 DATA 255,189,231,219,219,231,189,255
10380 DATA 255,213,171,213,171,213,171,255
10390 DATA 170,85,170,85,170,85,170,85
10400 DATA 112,135,255,120,7,240,255,15
10410 DATA 218,166,119,106,173,221,59,156
10420 DATA 222,237,213,186,123,181,205,29
10430 DATA 66,126,66,126,66,126,66,126
10440 DATA 195,255,195,195,195,255,195,195
10450 DATA 36,60,36,60,36,60,36,60
10460 DATA 24,12,12,24,24,12,12,24
10470 DATA 90,60,90,60,90,60,90,60
10480 DATA 53,54,180,116,53,54,180,116
10490 DATA 110,175,110,173,110,239,108,175
10500 DATA 40,92,20,58,40,92,20,58
10510 DATA 81,10,64,154,25,64,138,17
10520 DATA 24,24,126,24,24,24,24,24
10530 DATA 44,82,165,82,73,145,106,20
10540 DATA 136,33,4,66,8,33,132,17
10550 DATA 0,60,32,60,4,60,0,0
10560 DATA 0,46,106,42,42,42,46,0
10570 DATA 0,238,138,138,234,42,42,238
10580 DATA 64,248,104,111,109,61,5,7
10590 DATA 20,0,66,16,74,174,255,255
10600 DATA 8,8,28,28,62,58,54,28
10610 DATA 60,102,102,12,24,24,0,24
10620 DATA 24,60,60,60,24,24,0,24
```

```
0 ------------------------------
1 REM LIGHTPEN 1 (TURBOBASIC)
2 ------------------------------
10 GRAPHICS 15:COLOR 1:POKE 712,15
20 A=PEEK(564):B=PEEK(565)
30 IF A-81<0 THEN A=A+228
40 TRAP 20:PLOT A-81,(B-17)*2.133333
50 GOTO 20
```

```
0 ------------------------------
1 REM LIGHTPEN 2 (TURBOBASIC)
2 ------------------------------
10 POKE 710,0:POKE 709,15:CLS :POKE 752,1
20 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
30 PRINT "     LICHTGRIFFEL     "
40 PRINT "      ANWENDUNG       "
50 PRINT "                      "
60 PRINT "  ZUM BEENDEN...      "
70 PRINT "  BITTE DIESES        "
80 PRINT "  FENSTER MIT DEM     "
90 PRINT "  PEN BERUEHREN       "
100 REM LIGHTPEN AUF SCREEN?
110 REPEAT
120   X=PEEK(564):Y=PEEK(565)
130 UNTIL X<>OLDX
140 OLDX=X:OLDY=Y
150 REM LIGHTPEN IM FENSTER?
160 REPEAT
170   X=PEEK(564):Y=PEEK(565)
180 UNTIL X<>OLDX
190 OLDX=X:OLDY=Y
```

```
0 ------------------------------
1 REM ADVENTURE LISTING
2 REM ZUSATZ ZUM LISTING
3 REM AUS ZONG 1/92
4 REM ZEILEN 0-5 NICHT MIT EINGEBEN!
5 ------------------------------
800 REM INVENTUR
810 PRINT "Ich trage folgendes mit mir: ";:INV=0
820 FOR I=1 TO 3:REM 3 Gegenstaende
830   IF OBJ(I)=-1 THEN GOSUB 550+I:INV=1:REM ab 551 stehen die Gegenstaende
840 NEXT I
850 IF INV=0 THEN PRINT "nichts Besonderes"
860 GOTO 210:REM zurueck zur Eingabe
865 ------------------------------
900 REM SPEICHERN
910 CLOSE #2:OPEN #2,8,0,"D:SPSTAND.DAT"
912 PRINT #2;SP:REM Aktueller Raum
915 FOR I=1 TO 3:REM 3 Gegenstaende
920   PRINT #2;OBJ(I)
925 NEXT I
930 PRINT #2;RI(2,1):REM Durchgang
935 CLOSE #2
940 GOTO 210:REM zurueck zur Eingabe
945 ------------------------------
950 REM LADEN
960 CLOSE #2:OPEN #2,4,0,"D:SPSTAND.DAT"
962 INPUT #2;SP
965 FOR I=1 TO 3
970   INPUT #2;Q:OBJ(I)=Q
975 NEXT I
980 INPUT #2;Q:RI(2,1)=Q
985 CLOSE #2
990 GOTO 190:REM zur Ortsbeschreibung
```



Angebote

Verkaufe: Atari 800XE mit Speichererw., Floppy 2000 mit Bibo-DOS, Drucker-Interf. (Gar. bis 18.3.92), Datasette- je mit Kabel+Netztgeräten, 2 Joysticks, Bücher, Hefte, Module, Spiele und Anwenderprogs. (Kass & Disk), 2 Diskboxen, Disklocher, u.v.m. für zus. DM 600,-- (VHB). Jens Kinmeyer, E.-M.-Arndt Straße 12, O-9071 Chemnitz.

Verkaufe: Atari Lightgun, neu, DM 60,--. Frederick Holst, Tel.: 04381/7491.

Verkaufe (M=Modul, D=Disk, K=Kass.): The Designer's Pencil (M/30,--); S.A.M. (D/20,--); Stein Der Weisen, Der Leise Tod, Fiji, Pyramidos, Sherlock Holmes, alles Disk, Sillicon Dreams (3*K) je DM 15,--. A Hacker's Night, Hotel, Socoban, Mythos 1, Scaremonger, The Soundmachine, Digipaint, alles Disk, je DM 10,--. Star Blade (K), Asylum (K), Caverns Of Eriban (K), Quick Kurs 3+4 (D), je DM 5,--. Alles Originale mit Anleitung. Zzgl. Versandkosten (DM 4,--). Thomas Rosanski, Melschedeweg 25, W-4630 Bochum 1

Biete: Trapper für DM 20,--, Block'em, Downhill (Paddles), Basic Utility Disk (800 OS nötig) für je DM 18,-- sowie viele weitere seltene Artikel. Oben genannte Disks zzgl. Porto. Info, bzw. Komplettliste gegen Rückporto bei Markus Rösner, Tel. 07135/2840 ab 18.30 Uhr.

Verkaufe: Floppy 2000, Preis: DM 385,--, neu! Peter Hesse, Kupfergasse 8, 3447 Meißner 1

Spiele für IBM-PC: Weird Dreams, Rick Dangerous II, E-Motion, Atomix, Lin Wu's Challenge, Monthy Phyton, Xiphos, Nightbreed, Castle Master, RA, Klax. Alle Neu! Normalerweise DM 60,-- bis DM 100,--, einmalig für nur je DM 40,--! K. Ezcan, Frankenstr.24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181-87539, Fax. 06181-83436.

Verkaufe: Jede Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte: DM 10,--. Telefon 06181-87539, Fax. 06181-83436. Kemal Ezcan

Gesuche

Suche lauffähige Originalsoft auf Disk mit Packung & Anleitung: Racing Destruction Set, RAMbrandt, Technicolor, AlgoRhytm, Koronis Rift, Cosmic Tunnels, Alternate Reality: The City, Austro.Base, Kick Off, Spindizzy, The Soundmachine, Music Constr. Set. Kass: Topographie Deutschland, Topografie Nederland, Radar Monitor, Commander (2 Spiele Sammlung). Rolf A. Specht, Tel.: 02365-18277

Suche: Infos zum "Freddy" Chip und seinem Umfeld. Horst Schneider, Tel.:05137/75744.

Suche: Für den XL das Spiel "Schreckenstein". Erbitte Anruf unter 06251/53402 ab 17.00 Uhr. Dieter Seelinger, Rosenweg 11, 6141 Einhausen.

Suche: Handbuch zum 1027 Drucker. Wenden Sie sich bitte an: Dieter Mundt, Tel.: 02741/25725.

Ultima I für Atari XL/XE gesucht! Nur Originale mit Verpackung, Anleitung und allen Beigaben in 1A-Zustand. Zahle bis zu öS 500,--/DM 60,--! Angebote bitte an Dieter König, österreich, Tel.03864/2545 (Sa, So 10-15 Uhr)

Hallo Ihr! Da werden jetzt Rufe laut, daß es nicht weitergeht mit meinem Adventure UNGRIAGH II. Ich möchte darauf hinweisen, daß ich kein prof. Progr. bin und bereits seit Monaten in allen möglichen Zeitungen den Aufruf, mir beim Erstellen von Bildern zu helfen, inseriere. Ich bin Vater geworden und habe nicht mehr so viel Zeit zum Malen. Es fehlen immer noch drei Zeitepochen. Aber ihr seit ja alle zu faul zum Zeichnen, oder? Schreibt an: Uwe Hartwig, Tiefestraße 10, 3160 Lehrte.

Suche ehrlichen Mitspieler für eine Mini-Bundesliga mit bestimmten Spielen. Alles auf dem Postweg. Wer hätte Interesse? Markus Rösner

Suche zur Vervollständigung meiner Sammlung Simulations-Progr. (nur Originale) und Szenario Disks. Listen mit Preisvorst. an: Dieter Janert, Stollbergerstr. 82, O-1150 Berlin

Phantastic Journey II
The Quest Continues ...

An alle Rollenspieler!

Auf der ABBUC JHV '91 wurde Phantastic Journey das erste Mal vorgestellt. Wegen der regen Nachfrage ist deswegen eine Fortsetzung dieses Rollenspieles geplant. Diese Fortsetzung soll aber nicht nur ein bloßer Abklatsch des ersten Teiles sein, sondern wird völlig neu programmiert. Deswegen besteht nun auch die Möglichkeit, Features einzubauen, die es bei im ersten Teil noch nicht gab. Deshalb dieser Aufruf: Schreibt mir, egal, ob Ihr Phantastic Journey I schon besitzt oder nicht, welche Elemente beim Nachfolger berücksichtigt werden sollen. Alle User, die mir Ideen schicken, die sich umsetzen lassen, werden im Vorspann erwähnt. Also: Macht Euch Gedanken und laßt sie mich wissen!

Schickt Eure Ideen an: Frederick Holst, Ulrich-Günther Straße 101, W-2322 Lütjenburg

Hier

könnte Ihre Anzeige stehen. Wie, Sie wußten nicht, daß private Kleinanzeigen in ZONG kostenlos sind? Was sind überhaupt private Kleinanzeigen?

Ganz einfach: Private Kleinanzeigen sind Anzeigen, deren Erscheinen nicht mehr nötig ist, wenn Sie Erfolg gehabt haben. Wenn Sie beispielsweise etwas verkaufen wollen oder suchen, sind Sie hier genau richtig. Angebote von PD-Software oder Verkauf von selbstgeschriebenen Programmen dagegen sind gewerblich und werden daher nicht veröffentlicht. Ebenso Anzeigen, die auf das Anbieten von Raubkopien schließen lassen.

Um eine private Kleinanzeige aufzugeben, füllen Sie einfach den Coupon am Ende des Heftes aus und senden ihn an die angegebene Adresse. Ihre Anzeige erscheint dann in der nächstmöglichen Ausgabe. Nutzen Sie die Möglichkeit, mit anderen Usern Kontakt aufzunehmen!

Wettbewerb

1. Preis:
Einkaufsgutschein
im Wert von
DM 150,--!

2. Preis:
Einkaufsgutschein
im Wert von
DM 100,--!

3. Preis:
Einkaufsgutschein
im Wert von
DM 50,--!

4.-99.Preis:
je ein
ZONG-Magazin

Nun die Aufgabe:

Programmieren Sie ein Spiel, das den ZONG-Game Zeichensatz benutzt. Weitere Grafik-Spielereien wie PM-Grafik, Interrupts usw. sind natürlich erlaubt, solange der Zeichensatz den Grundstock bildet. Das Ändern des Zeichensatzes ist nicht gestattet, aber ein weiterer Zeichensatz.

Als Programmiersprachen sind Turbobasic, Action, Quick und Assembler zugelassen. Wichtig ist jedoch, daß das Programm auf jedem 64K-XL/XE ohne Zusatz läuft. Also: Action und Quick nur mit Runtime.

Einzusenden ist eine Diskette mit dem ungeschützten Programmfile sowie eine Beschreibung/Anleitung. Wichtig: Absender auf dem Diskettenaufkleber und der Anleitung nicht vergessen!

Bewertet wird nicht nur die Qualität des Spieles, sondern auch die Programmtechnik, die Länge, die Idee usw.

Mitmachen kann jeder, der einen XL/XE besitzt.

Die besten Programme werden in ZONG veröffentlicht, jede Veröffentlichung wird zusätzlich honoriert!

Einsendeschluß (Poststempel) ist der 10.4.1992.

Die Gewinner werden vorraussichtlich in Ausgabe 5/92 bekanntgegeben. Die Redaktion behält sich vor, nicht alle Preise zu vergeben, wenn qualitativ oder quantitativ nicht ausreichend Einsendungen vorliegen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen allen viel Glück und gutes Gelingen! Denken Sie daran: Wenn Ihr Programm hervorragend gelingt, ist ein Zusatzhonorar sogar bis DM 500,-- möglich!

Impressum

Redaktion

Marc Becker
Kemal Ezcan

Freie Mitarbeiter

Stefan Dorlach
Frederik Holst
Waltraud Müller
Markus Rösner
Stefan Sölbrandt
Rolf Specht
Andreas Volpini
Martina Volpini

Anschrift der Redaktion

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4
Tel. 06181-87539
Fax. 06181-84346

Vertrieb

KE-SOFT Kemal Ezcan

Manuskript- und Programmeinsendungen

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG Magazin sowie auf der ZONG Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

Erscheinungsweise

Das ZONG Magazin für Atari XL/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats.



Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie vollkommen gratis dazu ein Programm nach Wahl aus der untenstehenden Liste! Sie sparen nicht nur die monatlichen Versandkosten, sondern auch den Preis von bis zu DM 19,80 für das Programm! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Diskette

- Oblitroid
- Action Biker
- Dredis
- Antquest
- Caverns Of Khafka
- Tobot/Bros
- Elektraglide
- Bomber Jack
- Pungoland
- Drag
- Sogon
- Cultivation/Chromatics
- Zebu-Land
- Ashido
- War In Russia
- Null Grad Nord
- Player's Dream I
- Player'S Dream II
- Player's Dream III
- KE-SOFT Leveldisk
- Atomit II





Kassette

- Colossus Chess 4.0
- Caverns Of Khafka



Steckmodul

- Galaxian
- Millipede
- Qix
- Zenji

Vorschau

Auch das nächste Heft ist wieder vollgepackt mit vielen interessanten Artikeln, Tips und Programmen ...

Unsere Tester nehmen die aktuellen Neuheiten, wie z.B. **Zador II, Monster Hunt und Logistik** unter die Lupe.

Der **große Ballerspiele Vergleichstest** zeigt, wo Action groß geschrieben wird.

Viele neue **PD-Disketten** werden vorgestellt: Othello, Valley Of The Kings, Draper Pascal, Die Vision ...

Für Adventurefreaks gibt es wertvolle Tips zum Magnetic Scrolls Hit **Jinxter**.
Unsere **Cheats** erleichtern den Spielealltag.

Im **Workshop** beschäftigen wir uns mit dem Einsatz von **Boolscher Algebra** in Turbobasic. Lernen Sie neue Möglichkeiten, Speicher zu sparen!

Zum Abtippen gibt es wieder spannende Spiele: Das legendäre **Gulp** in einer neuen Version, dazu **Minipac**, einen **Diskbonus**, den **PD-Bonus** und vieles mehr erwarten Sie!

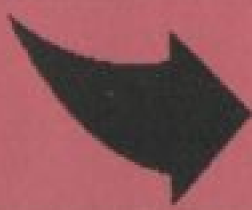
Natürlich finden Sie in der nächsten Ausgabe auch die Fortsetzung der Serien **Grafikentwurf, Assembler- und Adventureprogrammierung.**
Sie sehen, es lohnt sich, einmal reinzuschauen! Einfacher geht dies natürlich mit einem Abo, und der Abobonus kann sich ebenfalls sehen lassen ...



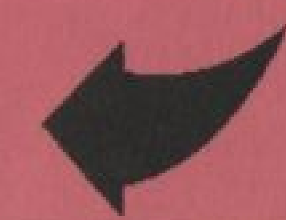


Aus Kostengründen ist es uns leider nicht mehr möglich, Ihnen wie gewohnt alle zwei Monate eine Neuheiten-Information zuzusenden. Stattdessen werden wir noch ausführlicher in ZONG über alle Neuheiten für Ihren Atari 8-Bit berichten. Schließen Sie sich also der Gemeinschaft an und bestellen Sie noch heute ein ZONG-Abo, und Sie werden weiterhin regelmäßig mit Informationen versorgt! Natürlich sind das nicht die einzigen Vorteile, die Ihnen ein Abo bietet. So sparen Sie z.B. die Versandkosten, bekommen Ihr Heft regelmäßig pünktlich zugestellt und erhalten außerdem einen Abobonus nach Wahl aus der Liste! So erhalten Sie z.B. das neue ATOMIT II oder COLOSSUS CHESS 4.0 völlig kostenlos zusammen mit Ihrem ersten Heft!

Wie Sie sicherlich wissen, erhalten Sie mit jedem ZONG Heft auf über 30 DIN A4 Seiten viele wertvolle Informationen für Ihren Atari! Sie haben die Möglichkeit, kostenlose Kleinanzeigen aufzugeben und können somit mit anderen Usern in Kontakt treten. Lehrreiche Kurse, wie z.B. Assemblerprogrammierung, Adventureprogrammierung usw. bringen Ihnen die Geheimnisse des Rechners nahe, Workshops erklären die vielen Tricks und Kniffe, die man als Programmierer kennt. Im Testteil finden Sie Monat für Monat die aktuellsten Spiele unter der kritischen Lupe unserer Tester, die Spieletips verraten alles über geheime Cheats und lüften die gehüteten Geheimnisse vieler Adventures. Im Listing-Teil finden Sie eine Menge spannende Spiele sowie nützliche Utilities direkt zum Abtippen und losspielen! Wenn Sie sich die Arbeit sparen wollen, können Sie natürlich gleich die Programmdiskette mitbestellen. ZONG bietet für jeden Geschmack etwas!



Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl ...



Angebot 1

Sie erhalten

6 Monate lang

Ihr ZONG Heft frei Haus, dazu einen





nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur

DM 35,--!

Sie sparen bis zu

DM 14,80!

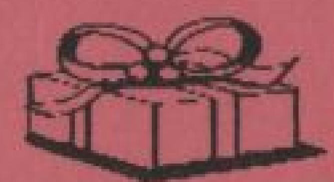
Angebot 2

Sie erhalten

6 Monate lang

Ihr ZONG Heft + Programmdiskette
frei Haus, dazu einen

Abobonus



nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur

DM 55,--!

Sie sparen bis zu

DM 24,80!

Angebot 3

Sie erhalten

12 Monate lang

Ihr ZONG Heft + Programmdiskette
frei Haus, dazu einen

Abobonus



nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur

DM 100,--!

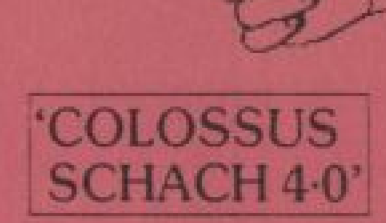
Sie sparen bis zu

DM 39,80!

KE-SOFT Aktuelle Neuheiten KE-SOFT



Colossus Chess 4.0



Dieses tolle Schachprogramm ist nun endlich wieder erhältlich! Das Programm kennt alle Regeln, incl. der 50-Zug Regel, Remis durch Zugwiederholung, Matt von König, Läufer und Springer gegen König usw. Mit umfangreicher deutscher Anleitung!

Kassette DM 14,80, Diskette DM 19,80



Mission Zircon



Der Prinzessin wurde die Krone gestohlen! In einem waghalsigen Manöver durchfliegen Sie die acht Abschnitte des Planeten auf der Suche nach der Krone. Musik, tolle Grafik, Extrawaffen und eine ins Spielgeschehen integrierte Landschaft machen dieses neue Ballerspiel aus England zum echten Hit! Mit deutscher Anleitung.

Diskette, DM 19,80

Zador II

Endlich ist es da! Jeder Zador-Fan kann nun seinen Highscore beliebig in die Höhe schrauben, WENN ER ES SCHAFFT! Zador II bietet neben dem erweiterten Score einen wählbaren Grafikmodus: hochauflösend schwarz/weiß oder farbig! Dazu gibt es fetzige Hintergrundmusik, 50 gemeine (fest integrierte) Level sowie einen Editor zum Erstellen eigener Level! Wer jetzt nicht süchtig wird, ist selbst daran schuld. Dieses Spiel wird Sie nicht mehr loslassen! Komplett mit deutscher Anleitung. Gegen Einsendung der alten Version erhalten Sie DM 14,80 Rabatt auf den Kaufpreis!

Diskette, DM 29,80

Atomit II

Der Superhit Atomit liegt nun in einer erweiterten Fassung vor, die durch verbesserte Grafik, Musik, Highscorespeicherung sowie 25 Level zu überzeugen weiß. Aufgabe ist es, einzelne Atome durch geschicktes Zusammenschieben zu vorgegebenen Molekülen zusammenzusetzen. Dies ist natürlich nicht so einfach, da ein einmal in Bewegung gebrachtes Atom erst stehenbleibt, wenn es gegen eine Wand oder ein anderes Atom prallt. Komplett mit deutscher Anleitung. Wer die bei KE-SOFT gekaufte PD-Diskette einsendet, bekommt DM 5,-- Rabatt auf den Kaufpreis.

DM 19,80

Player's Dream III

Wieder einmal drei Superspiele zum Preis von einem! Versuchen Sie, bei JUMP den auftauchenden Plattformen zu folgen, ohne ins Leere zu springen. OVERBLOW fordert Ihr Denkvermögen beim Aufblasen von Luftballons, die mitunter Kettenreaktionen hervorrufen können. DAS GEHEIMNIS DER OSTERINSEL wird Ihnen Kopfzerbrechen bereiten, denn dieses deutschsprachige Grafikabenteuer hat es in sich! Komplett mit deutscher Anleitung.

DM 14,80

KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4, Tel.06181-87538, Fax.06181-83436

Bestellschein

Gültig ab 1.2.1992, alle vorhergegangenen Preislisten werden damit ungültig!

Hiermit bestelle ich gemäß Euren Versandbedingungen folgende Artikel für Atari XL/XE ...

Disketten ...	
Caverns Of Mars	9,80
Bandits	19,80
Mission Zircon	19,80
Oblitroid	19,80
Mission	24,80
Tecno Ninja	24,80
Tobot/Bros	19,80
Action Biker	14,80
Dredis	14,80
Glaggs-It	14,80
Antquest	14,80
Fred	24,80
Caverns Of Khafka	9,80
Summer Games	24,80
Elektraglide	19,80
Bomber Jack	19,80
Pungoland	19,80
Drag	14,80
Zador II	29,80
Sogon	14,80
Cultivation/Chrom.	19,80
Zebu-Land	19,80
Ashido	19,80
Atomit II	19,80
Kaiser II	24,80
Battalion Commander	19,80
Ogre	19,80
War In Russia	19,80
Colossus Chess 4.0	19,80
F-15 Strike Eagle	29,80
Eternal Dagger	19,80
Fantastic Journey	24,80
Spiderman	24,80
Die Außerirdischen	19,80
Null Grad Nord	19,80
Jinxter	34,80
The Pawn	29,80
Hollywood Hijinx	24,80
Player's Dream I	14,80
Player's Dream II	14,80
Player's Dream III	14,80

Artikel	Preis
KE-SOFT Leveldisk	14,80
Excel #1	14,80
LDS "C:"-Emulator	19,80
Atext 1.2	24,80
Atmas II	24,80
Atmas Toolbox	15,80
The Bookkeeper	24,80
KE-BASE	29,80
KE's Musikeditor	29,80
Magic Disk	29,80
Quick Editor	14,80

Kassetten ...	
Frenesis	9,80
Laser Hawk	12,50
Zero Wars	12,50
Spy Vs Spy III	9,80
Powerdown	9,80
Ninja Commando	12,50
Gauntlet	12,50
Amaurote	9,80
Head Over Heels	12,50
Blinky's Scary School	12,50
Yogi In The Greed	12,50
Cavernia	12,50
Ruff'n Reddy	12,50
Yogi's Great Escape	12,50
Trailblazer	12,50
Stack Up	12,50
Crystal Raider	9,80
Caverns Of Khafka	9,80
Bombfusion	9,80
Colossus Chess 4.0	14,80

Steckmodule ...	
River Raid	19,80
Asteroids	19,80
Defender	19,80
Galaxian	14,80
Millipede	14,80
H.E.R.O.	24,80
Necromancer	29,80

Artikel	Preis
Star Raiders	29,80
Loderunner	29,80
Joust	19,80
Ballblazer	29,80
Pole Position	19,80
Kaboom	14,80
Qix	14,80
Zenji	14,80
3er Paket (je 14,80)	34,80
3er Paket (je 19,80)	49,80

Literatur ...	
6502-Programming	19,80
Games For The Atari	19,80
Learning By Using	19,80
Turbo-Basic Handbuch	18,80
Atari Basic	34,80
ZONG-Sonderheft I	19,80
XL/XE Tips & Tricks	14,80
ZONG 9/89 incl. Disk	8,--
ZONG 10/89 incl. Disk	8,--
ZONG 11/89 incl. Disk	8,--
ZONG 12/89 incl. Disk	8,--
ZONG 1/90 incl. Disk	8,--
ZONG 2/90 incl. Disk	8,--
ZONG 3/90 incl. Disk	8,--
ZONG 4/90 incl. Disk	8,--
ZONG 5/90 incl. Disk	8,--
ZONG 6/90 incl. Disk	8,--
ZONG 7/90 incl. Disk	8,--
ZONG 8/90 incl. Disk	8,--
ZONG 9/90 incl. Disk	8,--
ZONG 10/90 incl. Disk	8,--
ZONG 11/90 incl. Disk	8,--
ZONG 12/90 incl. Disk	8,--
ZONG 1/91 incl. Disk	8,--
ZONG 2/91 incl. Disk	8,--
ZONG 3/91 incl. Disk	8,--
ZONG 4/91 incl. Disk	8,--
ZONG 5/91 incl. Disk	8,--
ZONG 6/91 incl. Disk	8,--
ZONG 7/91 incl. Disk	8,--

Artikel	Preis
ZONG 8/91 incl. Disk	8,--
ZONG 9/91 incl. Disk	8,--
ZONG 10/91 incl. Disk	8,--
ZONG 11/91 incl. Disk	8,--
ZONG 12/91 incl. Disk	8,--
ZONG 1/92 incl. Disk	8,--
Ab 5 ZONG-Magazine je	7,--
Ab 10 ZONG-Magazine je	6,--
Ab 15 ZONG-Magazine je	5,--
ZONG 2/92	5,--
2/92 Programmdisk	5,--
ZONG-Abo 1/2 Jahr	35,--
ZONG+Disk 1/2 Jahr	55,--
ZONG+Disk 1/1 Jahr	100,--

Hardware/Zubehör ...	
256KB-RAM Erweit.	149,80
XF-551 Indexlochabfr.	29,80
Centronics Interf. II	119,80
Schreibschutzsch.	14,80
Pokey Sound Sampler	89,80
Atari CX-85 Zehnert.	29,80
I/O-Kabel	29,80
Comp. Pro Joystick	29,80
Diskaufkleber (100St.)	1,--
Plastikhüllen	1,50
Lightpen+Atarigrap.	79,80
XF-551 Floppy	349,80

Public-Domain ...	
The Riddle	5,--
Dunkle Macht ...	15,--
Horror Castle	5,--
Atlantis	10,--

Artikel	Preis
Sereamis	10,--
Zeitmaschine II	5,--
Textadventures	10,--
Gothic	10,--
Sanct.Quest/Ben.T.Pyr.	5,--
Zaxxon's Station	5,--
Wille	5,--
Zeitmaschine I	5,--
Trolls	10,--
Dunkle Macht II	10,--
Strange Land	5,--
Abenteuer in Schottl.	5,--
Clever & Smart	5,--
Hexen Müssen Brennen	5,--
ZONG-Musikd./KE's MED	5,--
Hobbytronic '91 Demo	5,--
Jukebox/Tricky Tutor.	5,--
Top-Demo #3 + 2	5,--
C-64 Dias./KE's Slide.	15,--
Strip Blackj./Sp. Puss.	5,--
Sex II/Sweet Teens	5,--
Girl Slide Show	5,--
Mega Swear Challenge	5,--
Movie Maker Love Show	5,--
Loving Smurfs/Centerf.	5,--
Handmade	5,--
Pungoland Level	10,--
Zyclop	5,--
Königsd./Goldcave	5,--
Burg Zarka	5,--
Loaded Brain	5,--
Skeet/Stone Mine	5,--
Boulderdash Levels	10,--
Voy. T. Time/Hanse XL	5,--

Artikel	Preis
Platoon/Lord Of Darkn.	5,--
Comp.Inh./Tr.W.T.Bubble	5,--
Fullhouse/M.Arg.D.N.	5,--
Treshold/Wimbledon	5,--
Admirandus/Hulk Out	5,--
Mario's Desert World	5,--
Hot Wheel	5,--
PD-Hits #1	5,--
Surf's Up	5,--
Dash/The Whipping Top	5,--
Fiffikus	5,--
F-Fragen Allgemeinw.	5,--
F-Fragen Europa/Erdk.	5,--
F-Fragen Englisch	5,--
Brainstorm II	5,--
KE-SOFT Demodisk I	5,--
KE-SOFT Demodisk II	5,--
KE-SOFT Demodisk III	5,--
Valiant/Creepy Caverns	5,--
PD-Hits #2	5,--
Space Gauntlet	5,--
Headliner/Fonts	5,--
Textpro	5,--
Dig.Redakt.II + Photos	10,--
Softsynth	5,--
Printshop Icons	15,--
Gamekiller	5,--
Printshop Icons II	15,--
Newspaper/Antic Publ.	5,--
Dot Magic	5,--

Specials ...	
Restpostenliste	
Sammelbestellung	
☒ Versandkosten	6,--
Gesamtbetrag	

Meine Adresse ...

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ, Ort: ____________________

Kundennummer: Falls zur Hand ... ____________________

Telefon: __________ **Land:** __________

Ich wünsche folgende Bezahlung:

- ☐ Nachnahme
- ☐ Bargeld (anbei)
- ☐ V-Scheck (anbei)
- ☐ Banküberweisung (Quittung anbei)

Ausfüllen und Einsenden an: KE-SOFT, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4.